

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN *SMARTPHONE ADDICTION* DAN *SELF EFFICACY*  
DENGAN PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA**

*PENELITIAN KORELASIONAL*



Oleh :

Linda Pradani Agesti

NIM. 131711123009

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
2019**

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

# SKRIPSI

## **HUBUNGAN *SMARTPHONE ADDICTION* DAN *SELF EFFICACY* DENGAN PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA**

## PENELITIAN *KORELASIONAL*

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)  
pada Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan UNAIR



Oleh :

Linda Pradani Agesti

NIM. 131711123009

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**  
**FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA**  
**SURABAYA**  
**2019**

**SURAT PERNYATAAN**

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun.

Surabaya, 28 Januari 2019

 Yang menyatakan  
  
Linda Pradani Agesti  
NIM. 131711123009

**HALAMAN PERNYATAAN**

**PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Airlangga. Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Linda Pradani Agesti  
NIM : 131711123009  
Program Studi : Keperawatan  
Fakultas : Keperawatan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Airlangga **Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (Non – Exclusive Royalty Free Right)** atas karya saya yang berjudul :

**“Hubungan Smartphone Addiction dan Self Efficacy dengan Prestasi Akademik pada Remaja”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini Universitas Airlangga berhak menyimpan, alih media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap dicantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Januari 2019  
Yang menyatakan



Linda Pradani Agesti  
NIM. 131711123009

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN *SMARTPHONE ADDICTION* DAN *SELF EFFICACY* DENGAN  
PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA**

Oleh :

Nama : Linda Pradani Agesti

NIM. 131711123009

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI  
TANGGAL, 20 FEBRUARI 2019

Oleh

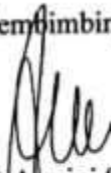
Pembimbing Ketua



Dr. Rizki Fitryasari P.K., S.Kep.Ns., M.Kep

NIP. 198002222006042001

Pembimbing



Ni Ketut Alit Armini S.Kp., M.Kes

NIP. 197410292003122002

Mengetahui

a.n Dekan Fakultas Keperawatan

Universitas Airlangga

Wakil Dekan I



Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes

NIP. 196808291989031002

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN *SMARTPHONE ADDICTION* DAN *SELF EFFICACY* DENGAN  
PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA**

Oleh:

Nama : Linda Pradani Agesti  
NIM. 131711123009

Telah diuji

Pada tanggal 20 Februari 2019

**PANITIA PENGUJI**

Ketua : Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes  
NIP. 196701012000031002

Anggota : 1. Dr. Rizki Fitryasari P.K, S.Kep.Ns., M.Kep  
NIP. 198002222006042001

2. Ni Ketut Alit Armini S.Kp., M.Kes  
NIP. 197410292003122002

  
.....  
  
.....

Mengetahui

a.n Dekan Fakultas Keperawatan

Universitas Airlangga

Wakil Dekan I



Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes  
NIP. 196808291989031002

ABSTRAK

**HUBUNGAN *SMARTPHONE ADDICTION* DAN *SELF EFFICACY*  
DENGAN PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA**

Penelitian *Cross Sectional* di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan

Oleh Linda Pradani Agesti

**Pendahuluan :** Remaja kecenderungan lebih tertarik dalam menggunakan *smartphone*, hal ini membuat remaja lebih rentan terhadap *smartphone addiction*. Prestasi akademik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal contohnya *self efficacy* dan faktor eksternal adalah penggunaan *smartphone*. Tujuan penelitian ini menganalisis hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik berdasarkan teori Bandura. **Metode :** Jumlah sampel adalah 219 siswa dengan menggunakan *cluster sampling*. Variabel independen adalah *smartphone addiction* dan *self efficacy*. Variabel dependen adalah prestasi akademik. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan analisis dengan uji *Spearman*  $\alpha < 0,05$ . **Hasil :** Ada hubungan *smartphone addiction* dengan *self efficacy* ( $p = 0,009$ ) arah korelasi  $(-0,177)$  negatif artinya semakin tinggi *smartphone addiction* maka semakin rendah *self efficacy*. Ada hubungan *smartphone addiction* dengan prestasi akademik ( $p=0,046$ ) arah korelasi  $(-0,135)$  negatif artinya semakin tinggi nilai *smartphone addiction* maka semakin rendah prestasi akademik. Namun tidak ada hubungan *self efficacy* dengan prestasi akademik ( $p=0,262$ ). **Diskusi :** Dapat disimpulkan bahwa perilaku *smartphone addiction* salah satunya mengalami resah apabila tidak menggunakan *smartphone*, sedangkan *self efficacy* dapat dipengaruhi oleh perilaku cemas. Prestasi akademik dipengaruhi oleh faktor lingkungan salah satunya media sosial. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan pendekatan kualitatif untuk lebih mengeksplorasi *smartphone addiction* pada remaja.

**Kata Kunci :** *smartphone addiction*, *self efficacy*, prestasi akademik

**ABSTRACT**

**THE CORRELATION BETWEEN SMARTPHONE ADDICTION AND  
SELF EFFICACY WITH ACADEMIC ACHIEVEMENT IN  
ADOLESCENTS**

Cross Sectional Study at SMAN 1 Ngadirojo Pacitan  
By Linda Pradani Agesti

**Introduction:** Adolescents tend to be more interested in using smartphones, this makes teens more vulnerable to smartphone addiction. Academic achievement is influenced by several factors, namely internal factors, for example self efficacy and external factors are smartphone use. The purpose of this study was to analyze the relationship between smartphone addiction and self efficacy with academic achievement based on Bandura's theory. **Method:** The number of samples was 219 students using cluster sampling. The independent variable was smartphone addiction and self efficacy. The dependent variable was academic achievement. Data were collected using questionnaires and analysis with the Spearman test  $\alpha < 0.05$ . **Results:** There was a relationship between smartphone addiction and self efficacy ( $p = 0.009$ ), the negative correlation direction (-0.177) mean that the higher the smartphone addiction, the lower the self efficacy. There was a correlation of smartphone addiction and academic achievement ( $p = 0.046$ ), the direction of the correlation (-0.135) was negative, which meant that the higher the value of smartphone addiction, the lower academic achievement. But there was no relationship between self efficacy and academic achievement ( $p = 0.262$ ). **Discussion:** It can be concluded that the behavior of smartphone addiction is one of them is anxious when not using a smartphone, while self efficacy can be influenced by anxiety behavior. Academic achievement is influenced by environmental factors such as social media. Further research can be done with a qualitative approach to further explore smartphone addiction in adolescents.

**Keywords:** smartphone addiction, self efficacy, academic achievement



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan kasih sayangNya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Hubungan antara *Smartphone Addiction* dan *Self Efficacy* dengan Prestasi Akademik pada Remaja”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep.) pada Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Saya menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu saya dengan kerendahan hati mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Nursalam, M. Nurs (Hons) selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya untuk menempuh dan menyelesaikan pendidikan di Fakultas Keperawatan.
2. Dr. Kusnanto S.Kp., M.Kes selaku Wakil Dekan I Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
3. Dr. Rizki Fitryasari P.K, S.Kep,Ns.,M.Kep, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Ni Ketut Alit Armini, S.Kp., M.Kes selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan bantuan ilmu dalam penyusunan skripsi ini.
5. Tiyas Kusumaningrum, S.Kep., Ns.,M.Kep selaku koordinator program studi.
6. Dosen serta Staf pengajar Program Studi Pendidikan S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan UNAIR yang telah mendidik dan membimbing serta memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Kepala SMAN 1 Ngadirojo Pacitan yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.

8. Kedua orangtua dan segenap keluarga besar saya, Bapak Suratno dan Ibu Sukarti Marheni serta adik saya Farhan Bayu Pamungkas yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
9. Teman-teman angkatan B20 yang telah memberikan semangat kepada saya khususnya Bestari, Ria, Vania, Nana, Ella, Frida, Bella dan Vima.
10. Terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberi motivasi dan bantuan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan skripsi ini.

Akhir kata saya berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu keperawatan dan juga bagi saya sendiri.

Surabaya, Januari 2019

Linda Pradani Agesti

## DAFTAR ISI

Halaman Judul dan Persyaratan Gelar .....	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Halaman pernyataan .....	iii
Lembar Persetujuan.....	iv
Lembar Penetapan Panitia Penguji.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
<i>Abstract</i> .....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Bagan .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
Daftar Lambang, Singkatan dan Istilah.....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Manfaat.....	7
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Konsep <i>Smartphone Addiction</i> .....	8
2.1.1 Pengertian <i>smartphone addiction</i> .....	8
2.1.2 Faktor penyebab <i>smartphone addiction</i> .....	9
2.1.3 Kriteria <i>smartphone addiction</i> .....	12
2.1.4 Gejala <i>smartphone addiction</i> .....	15
2.1.5 Dampak <i>smartphone addiction</i> .....	16
2.1.6 Penatalaksanaan <i>smartphone addiction</i> .....	17
2.2 Konsep <i>Self Efficacy</i> .....	17
2.2.1 Definisi <i>self efficacy</i> .....	17
2.2.2 Faktor yang mempengaruhi <i>self efficacy</i> .....	18
2.2.3 Proses perubahan <i>self efficacy</i> .....	21
2.2.4 Proses <i>Self Efficacy</i> .....	25
2.2.5 Dimensi <i>self efficacy</i> .....	28
2.2.6 Mekanisme <i>Self Efficacy</i> dalam perilaku kehidupan manusia .....	29
2.2.7 Manfaat <i>Self Efficacy</i> .....	31
2.2.8 <i>Self efficacy</i> sebagai prediktor tingkah laku.....	32
2.3 Konsep Remaja .....	33
2.3.1 Pengertian remaja.....	33
2.3.2 Batasan usia remaja.....	34
2.3.3 Tahap perkembangan remaja .....	34
2.3.4 Perkembang pada remaja .....	35
2.4 Prestasi Akademik.....	38
2.4.1 Definisi prestasi akademik .....	38

	2.4.2 Dimensi prestasi akademik .....	40
	2.4.3 Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik....	41
	2.4.4 Pengukuran prestasi akademik .....	42
	2.5 Teori <i>Social Learning</i> Bandura .....	44
	2.5.1 Biografi Albert Bandura.....	44
	2.5.2 Pengertian <i>social learning theory</i> .....	44
	2.5.3 Proses <i>social learning theory</i> .....	45
	2.5.4 Faktor yang mempengaruhi <i>social learning</i> .....	46
	2.5.5 Aplikasi <i>social learning theory</i> .....	47
	2.5.6 Prinsip <i>social learning theory</i> .....	49
	2.6 Keaslian Penelitian .....	51
<b>BAB 3</b>	<b>KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS</b> .....	56
	3.1 Kerangka konsep .....	56
	3.2 Hipotesis .....	57
<b>BAB 4</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	58
	4.1 Rancangan penelitian .....	58
	4.2 Populasi, sampel, <i>sampling</i> .....	59
	4.3 Variabel Penelitian .....	61
	4.4 Definisi Operasional .....	61
	4.5 Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	63
	4.5.1 Instrumen .....	63
	4.5.2 Uji validitas dan Reabilitas .....	64
	4.5.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	65
	4.5.4 Prosedur pengumpulan data .....	65
	4.5.5 Analisis data .....	67
	4.6 Kerangka Kerja .....	69
	4.7 Masalah Etik .....	69
	4.8 Keterbatasan .....	70
<b>BAB 5</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN</b> .....	71
	5.1 Hasil Penelitian .....	71
	5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian.....	71
	5.1.2 Karakteristik responden .....	72
	5.1.3 Data khusus .....	73
	5.2 Pembahasan .....	78
	5.2.1 Hubungan <i>smartphone addiction</i> dengan <i>self efficacy</i> .....	78
	5.2.2 Hubungan <i>smartphone addiction</i> dengan prestasi akademik.....	81
	5.2.3 Hubungan <i>self efficacy</i> dengan prestasi akademik .....	83
<b>BAB 6</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	85
	6.1 Simpulan.....	85
	6.2 Saran.....	85
	Daftar Pusataka .....	87
	Lampiran .....	90

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1	Determinan <i>social learning theory</i> oleh Bandura.....	44
------------	--	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kombinasi <i>efficacy</i> dengan lingkungan sebagai predictor tingkah laku .....	33
Tabel 2.2 Konversi nilai .....	43
Tabel 2.3 Keaslian penelitian .....	51
Tabel 4.1 Jumlah sampel per kelas .....	60
Tabel 4.2 Definisi operasional .....	61
Tabel 4.3 Blue print kuesioner <i>smartphone addiction</i> .....	63
Tabel 4.4 Blue print kuesioner <i>self efficacy</i> .....	64
Tabel 4.5 Blue print prestasi akademik .....	64
Tabel 4.6 Inteprestasi hasil berdasarkan kekuatan korelasi dan arah korelasi .....	68
Tabel 5.1 Distribusi responden berdasarkan karakteristik .....	72
Tabel 5.2 Distribusi responden berdasarkan tingkat adiksi <i>smartphone</i> .....	73
Tabel 5.3 Distribusi berdasarkan indikator <i>smartphone addiction</i> .....	74
Tabel 5.4 Distribusi responden berdasarkan tingkat <i>self efficacy</i> .....	74
Tabel 5.5 Distribusi berdasarkan indikator <i>self efficacy</i> .....	75
Tabel 5.6 Distribusi responden berdasarkan tingkat prestasi akademik .....	75
Tabel 5.7 Hubungan <i>smartphone addiction</i> dengan <i>self efficacy</i> .....	76
Tabel 5.8 Hubungan <i>smartphone addiction</i> dengan prestasi akademik .....	77
Tabel 5.9 Hubungan <i>self efficacy</i> dengan prestasi akademik .....	78

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 3.1 Kerangka konsep.....	56
Bagan 4.1 Kerangka penelitian .....	58
Bagan 4.2 Kerangka kerja .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin pengambilan data awal .....	90
Lampiran 2 Surat izin melakukan penelitian .....	91
Lampiran 3 Surat keterangan selesai melakukan penelitian .....	92
Lampiran 4 Keterangan lolos kaji etik .....	93
Lampiran 5 Penjelasan penelitian .....	94
Lampiran 6 <i>Informed consent</i> penelitian.....	96
Lampiran 7 Kuesioner demografi .....	97
Lampiran 8 Kuesioner <i>smartphone addiction</i> .....	98
Lampiran 9 Kuesioner <i>self efficacy</i> .....	101
Lampiran 10 Tabulasi data demografi .....	103
Lampiran 11 Tabulasi data <i>smartphone addiction</i> .....	109
Lampiran 12 Tabulasi data <i>self efficacy</i> .....	115
Lampiran 13 Tabulasi data prestasi akademik .....	121
Lampiran 14 Hasil data SPSS .....	123



### DAFTAR SINGKATAN

PISA	: <i>Programme for International Student Assesment</i>
OECD	: <i>Organisation for Economic Co-operation and Development</i>
APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
ADHD	: <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>
UTS	: Ujian Tengah Semester
UAS	: Ujian Akhir Semester
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal
DKN	: Daftar Kumulatif Nilai

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Prestasi akademik merupakan indikator tercapainya dari keberhasilan belajar (Nur Eva, 2018). Prestasi akademik siswa di Indonesia masih tergolong rendah (Zahra and Hernawati, 2015). Berdasarkan nilai *Programme for International Student Assessment* (PISA), Indonesia masih menempati Negara dengan kualitas sains terendah ke-9 dari 70 Negara, walaupun mengalami kenaikan peringkat dari tahun 2012 pada peringkat 64 sedangkan tahun 2015 menjadi peringkat 62 (OECD, 2016).

Prestasi akademik siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal (Soemanto, 2012; Hazami, 2017). Faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor fisiologi dan faktor psikologis. Salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi akademik adalah *self efficacy* (Alisuf, 2001; Asril, 2011). *Self efficacy* merupakan keyakinan mengenai kapasitas diri agar berada dalam tingkatan yang diharapkan, keyakinan tentang cara individu dalam membuat pilihan, bertindak dan berupaya dalam mencapai suatu tujuan (Bandura, 1997; Huang, Krasikova and Liu, 2016). Faktor eksternal yang lebih mempengaruhi prestasi akademik adalah faktor lingkungan dimana hampir sepertiga waktu siswa berada disekolah bersama teman sebayanya. Tugas perkembangan remaja harus menyesuaikan diri dengan teman sebaya, lawan jenis dan orang dewasa dikeluarga maupun disekolah dalam berinteraksi sosial (Hurlock, 2011; Rahmadyan, 2017). Interaksi sosial diperlukan sebagai sarana komunikasi yang penting bagi remaja (Coleman & Hendry, 2000; Rahmadyan, 2017). Sarana komunikasi yang terus berkembang membuat remaja

tidak hanya berkomunikasi secara langsung melainkan melalui media seperti *smartphone*. Remaja dapat mengakses internet dari *smartphone* dengan cepat untuk memenuhi kebutuhannya, seperti keinginan pembelian barang, *chatting* melalui media sosial dan *games* menarik yang bisa diunduh secara gratis (Tri Anasari, 2014). Aktivitas sehari-hari remaja memungkinkan terjadinya kecanduan *smartphone* dan penurunan prestasi akademik. Namun hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* terhadap prestasi akademik belum dapat dijelaskan.

Pengguna *smartphone* di Indonesia mengalami pertumbuhan dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang sehingga Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (<https://www.kominfo.go.id>). Pengguna telepon seluler (ponsel) di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 371,4 juta pengguna atau 142% dari total populasi sebanyak 262 juta jiwa. Artinya, rata-rata setiap penduduk memakai 1,4 telepon seluler. Pengguna internet pada tahun 2017 yaitu sejumlah 143,26 juta jiwa dari total populasi sebanyak 262 juta jiwa. Hal ini terjadi kenaikan dari tahun 2016 sejumlah 132,7 juta jiwa. Pengguna terbanyak internet berdasarkan usia yaitu usia remaja (13-18 tahun) sejumlah 75,50% (APJII, 2017). Provinsi Jawa Timur menempati posisi kedua tertinggi di Indonesia dengan jumlah 12,1 juta pengguna. Sebanyak 6,1% pengguna internet menggunakan lebih dari 9 jam per harinya (APJII, 2015). Studi pendahuluan dengan membagikan kuesioner dan wawancara pada bulan Agustus 2018 kepada siswa kelas X dan XI SMAN 1 Ngadirojo Pacitan menunjukkan 100% siswa menggunakan *smartphone*, 2 (20%) dari 10 siswa mengaku tidak mengerjakan

tugas yang sudah direncanakan karena menggunakan *smartphone* untuk membuka media sosial dan bermain *games*, 2 (20%) dari 10 siswa mengaku mengalami kesulitan berkonsentrasi saat mengerjakan tugas karena menggunakan *smartphone* dan 100% siswa mengatakan selalu gagal untuk mengurangi waktu dalam menggunakan *smartphone*.

Data pendidikan di Indonesia pada tahun 2016/2017 jumlah siswa SMA yang tidak naik kelas sangat tinggi yaitu sejumlah 7.340 siswa. Jawa Timur merupakan provinsi tertinggi angka kejadian siswa tidak naik kelas yaitu sejumlah 804 siswa (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). SMAN 1 Ngadirojo Pacitan rata-rata nilai semester genap pada tahun ajaran 2017/2018 dari kelas XI IPA dan IPS yaitu 83,37. Terdapat 6 siswa yang tidak naik kelas pada tahun ajaran 2017/2018, satu dari siswa tersebut mengatakan tidak naik kelas karena sering membolos dan lebih dari 3 mata pelajaran nilainya dibawah KKM. Alasan membolos karena tidak ada semangat untuk sekolah dan sering menghabiskan waktu untuk nongkrong dengan teman untuk bermain *games* dan membuka media sosial pada *smartphone*. Siswa tersebut mengatakan menghabiskan lebih dari 7 jam untuk untuk bermain *games* dan menggunakan media sosial di *smartphone* setiap harinya. Hasil wawancara guru BK SMAN 1 Ngadirojo, penyebab siswa tidak naik kelas karena tidak masuk tanpa ijin/alfa yang terlalu banyak yaitu lebih dari 23 kali dalam dua semester dan nilai yang dibawah KKM karena tidak pernah mengerjakan tugas yang telah diberikan guru dan kurangnya motivasi untuk belajar.

Tersedianya berbagai aplikasi untuk berkomunikasi maupun hiburan dan akses internet inilah yang menyebabkan *smartphone* banyak dinikmati oleh masyarakat. Remaja memiliki kecenderungan untuk berkonsentrasi saat

menggunakan media seperti *smartphone* daripada orang dewasa, hal ini membuat remaja lebih rentan terhadap kecanduan *smartphone* (Kim *et al.*, 2014). Kwon *et al.*, 2013 menyebutkan istilah *smartphone addiction* adalah jenis kecanduan baru yang disebabkan oleh perkembangan media termasuk internet dan *smartphone* pada dunia industri komunikasi. Kejadian ini menarik perhatian Negara di seluruh dunia. Penelitian oleh Chiu (2014) menyebutkan kecanduan *smartphone* atau *smartphone addiction* adalah sebagai salah satu alasan untuk mengalihkan rasa stress pada diri seorang individu dikalangan remaja, dan tidak adanya kontrol diri yang kuat terhadap pemakaian *smartphone* sehingga sebagai awal mula terjadinya ketergantungan akan alat komunikasi tersebut. *Smartphone* juga berfungsi menghasilkan kesenangan, menghilangkan rasa sakit dan perasaan stress untuk sementara waktu, namun apabila gagal untuk mengendalikan atau membatasi penggunaan akan memiliki konsekuensi yang membahayakan (Van Deursen *et al.*, 2015). Penelitian Tri Anasari (2014) kecanduan *smartphone* pada remaja dapat menimbulkan dampak yang besar yakni sangat sulit membagi waktu, seperti tidak adanya waktu untuk belajar, mereka lebih fokus terhadap *smartphone* yang dimilikinya. Keadaan yang seperti itu apabila terus dibiarkan akan mengakibatkan nilai-nilai hasil belajar yang dicapai siswa menjadi rendah yang pada akhirnya siswa menjadi tidak naik kelas atau tinggal kelas karena nilai rata-ratanya tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah (Andayani, 2012).

Sesuai dengan *sosial learning theory* oleh Bandura bahwa perilaku manusia dapat diprediksi dan dimodifikasi melalui prinsip-prinsip belajar dengan memperhatikan kemampuan berpikir dan interaksi sosialnya. Manusia mampu

mengatur diri sendiri dan mengontrol lingkungan di samping dibentuk oleh lingkungan. (Hall, 1981; Tarsono, 2010). Manusia adalah makhluk individual dan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa berhubungan satu sama lain. Melalui interaksi tersebut akan mengalami proses belajar, karena pada dasarnya manusia melakukan kegiatan belajar sepanjang hidupnya. Keberhasilan proses belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar dirinya (Bandura, 1997; Tarsono, 2010). Model pembelajaran Bandura, dipengaruhi oleh faktor perilaku, personal, dan lingkungan. Menurut Bandura, dasar kognitif dalam proses belajar dapat diringkas dalam empat tahap, yaitu: perhatian, mengingat, reproduksi gerak, dan motivasi. Dalam model ini, faktor personal memainkan peranan amat penting. Faktor personal yang ditekankan oleh Bandura adalah *self-efficacy* atau efikasi diri. Bandura mendefinisikan efikasi diri sebagai keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk menghadapi dan memecahkan masalah dengan efektif. Efikasi diri juga berarti meyakini diri sendiri mampu berhasil dan sukses (Bandura, 2001; Ainiyah, 2017). Bandura juga menjelaskan untuk memahami perilaku individu maka perlu memahami interaksi individu tersebut dengan lingkungannya meliputi lingkungan keluarga, teman-teman atau lingkungan masyarakat lain. Menurut Crain (1992) teori *sosial learning* menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh personal atau model hidup, tetapi juga yang ditunjukkan oleh media massa. Media massa tersebut dapat berbentuk film, televisi, radio, buku, majalah, tabloid atau surat kabar dan media sosial (Bandura, 1997; Tarsono, 2010).

Berdasarkan fenomena dan teori bandura yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja khususnya siswa SMAN 1 Ngadirojo, Pacitan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada siswa SMA Negeri 1 Ngadirojo Pacitan ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja di SMA Negeri 1 Ngadirojo Pacitan.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menganalisis hubungan *smartphone addiction* dengan *self efficacy* pada siswa SMA Negeri 1 Ngadirojo Pacitan
2. Menganalisis hubungan *smartphone addiction* dengan prestasi akademik pada siswa SMA Negeri 1 Ngadirojo Pacitan
3. Menganalisis hubungan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada siswa SMA Negeri 1 Ngadirojo Pacitan

## 1.4 Manfaat

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan Ilmu Keperawatan dalam bidang Keperawatan Jiwa dan Keperawatan Anak khususnya tentang kecanduan *smartphone*, *self efficacy* dan prestasi akademik berbasis teori *social learning* oleh Bandura.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Siswa

Dapat memberikan gambaran tentang hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik.

#### 2. Perawat

Dapat digunakan dalam keperawatan jiwa dan anak terutama menambah pengetahuan tentang hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik. Penelitian ini juga dapat digunakan oleh perawat dalam upaya promosi kesehatan kepada masyarakat khususnya orangtua mengenai hubungan penggunaan *smartphone* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik.

#### 3. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja.

#### 4. Instansi

Dapat digunakan oleh instansi kesehatan seperti puskesmas dan rumah sakit serta sekolah untuk mengetahui tentang hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada siswa.



## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep *Smartphone Addiction*

##### 2.1.1 Definisi *smartphone addiction*

Woyke (2014) mendefinisikan *smartphone* merupakan ponsel yang dapat menjalankan sistem operasi terbuka yang dapat mengunduh aplikasi yang ditulis oleh pengembang dari luar. *Smartphone* juga memiliki sejumlah fitur yang biasanya tidak digunakan oleh ponsel biasa, seperti layar sentuh, tampilan dengan kualitas yang tinggi, *browser* berperforma internet lengkap, perangkat lunak canggih yang secara otomatis dapat menjangkau fitur *e-mail*, kamera dengan kualitas tinggi, serta pemutar musik dan video. *Smartphone* juga disebut sebagai komputer saku yang memiliki kegunaan untuk mengakses situs jejaring sosial, *newsgroup*, *mailing lists*, *googling*, *searching* dan membuka *website* dengan bantuan internet (Severin, 2011; Rahmadyan, 2017).

Ketergantungan atau dapat disebut juga dengan kecanduan (*addiction*) dapat terjadi dalam penggunaan *smartphone*. Kecanduan didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya (Kwon, et al., 2013). Menurut Kwon, et al., (2013) kecanduan tidak hanya mengacu pada penyalahgunaan obat atau zat tetapi juga mengacu pada perjudian, *smartphone*, internet dan *game*. Horvart (1989) di dalam Kusumadewi (2009) menyatakan kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Hal ini bisa ditimbulkan akibat

zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dan sebagainya.

Kecanduan *smartphone* (*smartphone addiction*) adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan, sulit untuk dikendalikan dan pengaruhnya meluas ke area kehidupan lainnya dengan cara yang negatif (Park & Lee, 2012; Gökçearsan, Uluyol and Şahin, 2018). *Smartphone addiction* menurut Al-Barashdi, Bouazza dan Jbaur (2015) adalah kondisi dimana individu lebih asyik menggunakan *smartphone* yang dimiliki sejauh individu tersebut mengabaikan area lain dalam kehidupannya. Kim menjelaskan bahwa *smartphone addiction* memiliki banyak kesamaan aspek pada *internet addiction*, sehingga dalam mempertimbangkan kriteria *smartphone addiction* juga harus mempertimbangkan *internet addiction* (Kim and Koh, 2018).

#### 2.1.2 Faktor penyebab *smartphone addiction*

Young & de Abreu (2011) di dalam bukunya menyatakan ketergantungan fisik terjadi ketika individu tubuh mengembangkan ketergantungan pada zat dan pengalaman tertentu menunjukkan gejala penarikan setelah menghentikan konsumsi, seperti obat atau alkohol. Meskipun awalnya zat adiktif menginduksi kesenangan ke pengguna, konsumsinya terus lebih didorong oleh kebutuhan untuk menghilangkan kecemasan yang dibawa oleh ketiadaan, sehingga mengarah individu perilaku kompulsif. Ketergantungan psikologis menjadi jelas ketika gejala pengalaman pecandu penarikan seperti depresi, keinginan, insomnia, dan mudah tersinggung. Kedua kecanduan perilaku dan kecanduan zat biasanya menimbulkan ketergantungan psikologis. Berikut ini menguraikan berbagai model yang menjelaskan kecanduan internet terkait dengan ketergantungan psikologis.

##### 1. *Cognitive-Behavioral Model*

Kecanduan teknologi sebagai bagian dari kecanduan perilaku; kecanduan internet unggulan komponen inti dari kecanduan (yaitu, sangat terlihat/menonjol/kentara, modifikasi suasana hati, toleransi, penarikan, konflik, dan kambuh). Dari perspektif ini, pecandu internet ditampilkan arti penting untuk aktivitas, sering mengalami keinginan berlebihan dan merasa disibukkan dengan keinginan berinternet saat *offline*. Internet dianggap sebagai cara untuk melarikan diri dari hal yang meresahkan perasaan, mengembangkan toleransi untuk mencapai kepuasan, mengalami penarikan ketika mengurangi penggunaan internet, konflik dengan orang lain karena aktivitas, dan kambuh kembali ke kecanduan internet. Model ini telah diterapkan untuk perilaku seperti hubungan seksual, berlari, konsumsi makanan, dan perjudian dan ini digunakan untuk membedakan penggunaan internet patologis atau adiktif.

## 2. *Neuropsychological Model*

*China Youth Association for Network Development* (CYAND) mengemukakan standar untuk menilai kecanduan internet harus memenuhi satu prasyarat dan tiga kondisi. Prasyaratnya adalah bahwa kecanduan internet yang sudah sangat membahayakan fungsi sosial dan komunikasi interpersonal. Seorang individu akan diklasifikasikan sebagai pecandu internet selama ia memenuhi salah satu dari tiga kondisi berikut: (1) merasa bahwa lebih mudah untuk mencapai aktualisasi diri secara *online* daripada di kehidupan nyata, (2) mengalami dysphoria atau depresi setiap kali akses ke internet bermasalah atau berhenti berfungsi; (3) mencoba untuk menyembunyikan akses internet atau waktu penggunaan yang sebenarnya dari anggota keluarga.

## 3. *Compensation Theory*

*The Institute of Psychology of the Chinese Academy of Sciences* berpendapat bahwa "sistem penilaian tunggal" untuk prestasi akademik telah menyebabkan banyak orang muda mencari "kompensasi spiritual" dari aktivitas *online*. Selain itu, melalui kegiatan internet, orang-orang muda juga mencari kompensasi untuk identitas diri, harga diri, dan jaringan sosialnya. Selama 20 tahun terakhir, orang-orang muda telah menggunakan puisi, gitar, dan olahraga untuk mengekspresikan kebutuhan dan perasaan mereka, sedangkan sekarang mereka cenderung menggunakan permainan elektronik dan alat-alat lain berbasis *web*.

#### 4. Faktor situasional

Faktor situasional berperan dalam pengembangan kecanduan internet. Individu yang merasa tidak mampu atau yang mengalami masalah pribadi atau mengalami peristiwa yang mengubah hidup seperti baru-baru ini bercerai, pemindahan, atau kematian dapat menyerap diri dalam dunia maya penuh fantasi dan intrik. Internet dapat menjadi pelarian psikologis yang mengalihkan perhatian pengguna dari masalah kehidupan nyata atau situasi yang sulit. Misalnya, seseorang akan melalui perceraian yang menyakitkan dapat beralih ke teman-teman *online* untuk membantu mengatasi situasi. Untuk seseorang yang baru pindah karena pekerjaan baru atau dipindahtugaskan dalam perusahaan yang sama, mulai merasa kesepian di tempat yang baru. Sebagai sarana untuk mengatasi dengan kesepian yang dialami oleh lingkungan baru, pengguna dapat beralih ke internet untuk mengisi kekosongan malam-malam kesepian. Pengguna juga mungkin memiliki riwayat alkohol atau ketergantungan obat, menggunakan internet hanya untuk kompulsif alternatif-alternatif yang aman secara fisik dari kecenderungan adiktif mereka. Mereka percaya bahwa yang kecanduan internet secara medis lebih aman

daripada menjadi kecanduan obat-obatan atau alkohol, meskipun perilaku kompulsif masih tidak mencegah situasi yang tidak menyenangkan yang mendasari kecanduan.

Beberapa faktor yang juga memberi kontribusi terjadinya kecanduan internet diantaranya adalah interaksi antara pengguna internet dalam komunikasi dua arah, ketersediaan fasilitas internet, kurangnya pengawasan, motivasi individu pengguna internet dan kurangnya kemampuan individu dalam mengontrol perilaku. Setiap orang memiliki kemampuan untuk mengontrol perilakunya, demikian halnya dengan penggunaan internet, setiap orang dapat mengatur penggunaan internet sesuai dengan kebutuhannya (Widiana, *et al.*, 2004).

### 2.1.3 Kriteria *smartphone addiction*

Menurut Kwon (2013) karakteristik kecanduan *smartphone* dijabarkan dalam enam kriteria, antara lain :

#### 1. *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari)

Gangguan kehidupan sehari-hari mencakup tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit berkonsentrasi dalam kelas, menderita sakit kepala ringan, penglihatan kabur, menderita sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher dan gangguan tidur. Selain itu, pengguna *smartphone* juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan karena terus memikirkan *smartphone* yang dimilikinya. Pengguna *smartphone* tersebut juga banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *smartphone* yang dimiliki, sehingga hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, pergelangan tangan atau di belakang leher dan beberapa tempat lainnya. Hal ini berarti, individu yang mengalami kecanduan

*smartphone* akan ditandai dengan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. *Positive anticipation*

*Positive anticipation* merupakan perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stress dan perasaan hampa tanpa *smartphone*. Bagi sebagian besar pengguna *smartphone*, *smartphone* bukan hanya perangkat berkomunikasi, bermain *game*, akan tetapi juga merupakan teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Selain itu, uraian di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan memiliki perasaan bersemangat dalam menggunakan *smartphone* dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk menghilangkan stress.

## 3. *Withdrawal*

*Withdrawal* adalah kondisi dimana pengguna *smartphone* merasa tidak sabar, resah dan *intolerable* tanpa *smartphone*. Selain itu, *withdrawal* merupakan kondisi dimana pengguna *smartphone* secara terus-menerus memikirkan *smartphone* yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. *Withdrawal* juga ditunjukkan melalui penggunaan *smartphone* secara terus-menerus dan marah ketika merasa terganggu saat menggunakan *smartphone* yang dimilikinya. Melalui uraian di atas, dapat dilihat bahwa individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan menunjukkan perasaan tidak sabar, resah dan *intolerable* ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki, serta marah saat merasa terganggu dalam menggunakan *smartphone*.

#### 4. *Cyberspace-oriented relationship*

*Cyberspace oriented relationship* yaitu kondisi dimana seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jaringan media sosial pada *smartphone* dibandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *smartphone* yang dimiliki. Selain itu, pengguna tersebut juga secara terus-menerus memeriksa *smartphone* yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan kecanduan *smartphone* akan merasa bahwa dirinya memiliki hubungan yang lebih erat dengan jejaring pertemanan yang terdapat di media sosial dibandingkan di kehidupan nyata.

#### 5. *Overuse* (penggunaan berlebihan)

*Overuse* mengacu pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkendali. Selain itu, penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui *smartphone*. *Overuse* juga mengacu pada perilaku dimana pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone* dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan *smartphone* tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya. Berdasarkan penjelasan di atas, individu dengan kecanduan *smartphone* akan menunjukkan penggunaan berlebihan terhadap *smartphone* yang dimilikinya.

#### 6. *Tolerance*

*Tolerance* merupakan kondisi dimana pengguna selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*. Hal ini berarti, individu dengan

kecanduan *smartphone* akan menunjukkan kegagalan dalam mengendalikan dirinya terhadap penggunaan *smartphone*.

#### 2.1.4 Gejala *smartphone addiction*

Gejala kecanduan internet yang paling umum adalah penderita menghabiskan waktu secara berlebihan untuk *online*. Gangguan tersebut mendesak penderita untuk menggunakan internet ketika *offline* dan secara signifikan mengalihkan waktu dan pikirannya. Pada saat penderita mulai untuk mengurangi pengaksesan internet, penderita tersebut akan merasa cemas, iritabel, dan depresi. Ansietas dapat timbul sebelum mengakses internet dan hilang ketika berhasil mengakses internet. Kecanduan internet yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan yang signifikan pada pekerjaan, pendidikan, keluarga, atau interaksi sosial. Beberapa penderita kecanduan internet tidak menganggap bahwa kecanduan internet merupakan suatu masalah sehingga hanya sedikit penderita yang mencari pengobatan ke tenaga kesehatan profesional (Pezoa-Jares, *et al.*, 2012).

Kecanduan internet termasuk dalam adiksi perilaku karena dapat menunjukkan gejala-gejala, seperti *salience*, modifikasi mood, toleransi, reaksi penarikan, konflik, dan kekambuhan. *Salience* menunjukkan keadaan dimana pengaksesan internet menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan dan cenderung untuk mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku. Modifikasi mood menunjukkan adanya perubahan emosi setelah pengaksesan internet sebagai strategi koping atau sesuatu yang menyenangkan. Toleransi menunjukkan terjadi proses peningkatan intensitas pengaksesan internet untuk mencapai efek modifikasi mood. Reaksi penarikan menunjukkan adanya perasaan dan efek fisik yang tidak menyenangkan (gemetar, *moody*, iritabel) yang terjadi ketika tidak mampu untuk



mengakses internet. Konflik menunjukkan adanya perselisihan dengan orang lain ataupun dengan aktivitas lainnya. Kekambuhan menunjukkan ketergantungan untuk kembali mengulangi pengaksesan internet secara terus-menerus (Rosenberg & Feder, 2014).

#### 2.1.5 Dampak *smartphone addiction*

Sebuah penelitian menyatakan bahwa depresi, kecemasan, sensitivitas interpersonal, dan psikosis merupakan konsekuensi dari kecanduan internet (Dong, *et al.*, 2011). Sebuah *systematic review* menuliskan bahwa terdapat korelasi adiksi internet sebesar 75% dengan depresi, 57% dengan kecemasan, 100% dengan gejala ADHD, 60% dengan gejala obsesif-kompulsif, dan 66% dengan *hostility* (Carli, *et al.*, 2013). Kecanduan internet juga dapat menyebabkan gangguan psikiatrik lainnya, seperti gangguan afektif, gangguan kecemasan, ADHD, penggunaan zat dan alkohol, depresi, ide bunuh diri, skizofrenia, gangguan obsesif-kompulsif, psikotik, perilaku agresif, antisosial, dan masalah psikosomatik, seperti kondisi kesehatan yang buruk, tidur yang berlebihan, kurangnya energi, disfungsi fisiologis, imunitas yang lemah, obesitas, dan penglihatan yang buruk (Kuss, *et al.*, 2013). Selain itu, kecanduan smartphone dapat menimbulkan dampak negatif lain, yaitu:

1. Timbul permasalahan di dalam keluarga karena mengabaikan hubungan di dalam keluarga dan berbagai macam pekerjaan rumah. Masalah kepercayaan juga dapat terjadi karena sering adanya kebohongan oleh pengguna. Mudah emosi sehingga dapat sering terjadi kemarahan.
2. Terjadi permasalahan akademik, seperti penurunan minat belajar, penurunan nilai yang signifikan, sering tidak mengikuti kelas.
3. Masalah pekerjaan karena tidak dapat fokus dalam pekerjaan dan mencuri-curi

kesempatan dalam melakukan *online* (Young, 1999).

#### 2.1.6 Penatalaksanaan *smartphone addiction*

Permasalahan kecanduan tersebut dapat berlanjut ke tahapan kerusakan kognitif apabila tidak ditangani dengan tepat. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menurunkan kecanduan terhadap internet, salah satunya dapat dengan *Cognitive-Behavior Therapy for Internet addiction* (CBT-IA) (Young, 2013).

Penanganan diberikan melalui delapan sesi secara berkelompok. Dilakukan intervensi dengan dilatih penggunaan internet yang baik, manajemen waktu, manajemen emosional, manajemen kognitif, dan manajemen perilaku yang akan terus dipantau selama 6 bulan. Selain itu, juga dapat dilakukan penanganan dengan farmakologi, dan juga terapi lain, seperti *comprehensive therapy* (CT) dengan *electro-acupuncture* (EA) dikombinasikan dengan *psycho-intervention* (PI) pada fungsi kognitif dan *event-related potentials* (ERP) dari pengguna dengan kecanduan tersebut (Weinstein, 2015).

## 2.2 Konsep *Self Efficacy*

### 2.2.1 Definisi *self efficacy*

Wood & Bandura (1989) dalam Hadrimurtjahyo & Ariani (2011) mengungkapkan bahwa *self efficacy* merupakan suatu keyakinan untuk menggerakkan motivasi, sumber daya kognitif dan tindakan untuk mencapai situasi yang diinginkan.

*Self efficacy* adalah keyakinan seseorang dalam kemampuannya untuk membentuk sikap kontrol terhadap fungsi orang itu sendiri dan kejadian terhadap lingkungan. *Self efficacy* juga digambarkan sebagai penentu bagaimana orang

merasa, berfikir, memotivasi diri dan berperilaku (Bandura, 2002; Hamdan Hariawan, 2018).

Penelitian ini terfokus pada *self efficacy* dalam bidang akademik. Bandura (dalam Intan Prastihastari Wijaya dan Niken Titi Pratitis, 2012) menyatakan bahwa *self-efficacy* akademik mengacu pada keyakinan yang berkaitan dengan kemampuan dan kesanggupan seorang pelajar untuk mencapai dan menyelesaikan tugas-tugas studi dengan target hasil dan waktu yang telah ditentukan. Bong & Skaalvik (Wang & Neihart, 2015), menyatakan bahwa efikasi diri akademik merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan tugas akademik yang diberikan dengan berhasil pada tingkatan yang ditentukan.

#### 2.2.2 Faktor yang mempengaruhi *self efficacy*

*Self efficacy* dapat ditumbuhkan dan dipelajari melalui empat hal (Billings and Macvarish, 2010) yaitu :

##### 1. *Performance accomplishment*

Pengalaman menguasai sesuatu yaitu performa masa lalu. Secara umum performa yang berhasil akan menaikkan *self efficacy* individu, sedangkan pengalaman pada kegagalan akan menurunkan *self efficacy* tersebut. Setelah *self efficacy* kuat dan berkembang melalui serangkaian keberhasilan, dampak negatif dari kegagalan-kegagalan yang umum akan berkurang secara sendirinya.

##### 2. *Vicarious experience*

Pengalaman terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan *self efficacy* individu dalam mengerjakan tugas yang sama. Begitu pula sebaliknya, pengamatan terhadap

kegagalan orang lain akan menurunkan penilaian individu mengenai kemampuannya dan individu akan mengurangi usaha yang dilakukannya.

### 3. *Verbal persuassion*

Individu diarahkan berdasarkan saran, nasihat dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinannya tentang kemampuan yang dimiliki sehingga dapat membantu tercapainya tujuan yang diinginkan. Individu yang diyakinkan secara verbal cenderung akan berusaha lebih keras untuk mencapai suatu keberhasilan.

### 4. *Emotional arousal*

Emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa, saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut, atau tingkat stres yang tinggi, kemungkinan akan mempunyai ekspektasi efikasi yang rendah.

Faktor karakteristik individu juga dapat mempengaruhi *self efficacy* individu. Beberapa faktor yang mempengaruhi efikasi diri antara lain :

#### 1. Jenis kelamin

Terdapat perbedaan pada perkembangan dan kompetensi laki-laki dan perempuan pada perkembangan kemampuan dan kompetensi laki-laki dan perempuan. Laki-laki berusaha untuk sangat membanggakan dirinya, perempuan sering kali meremehkan kemampuan mereka. Hal ini berasal dari pandangan orangtua terhadap anaknya. Orangtua menganggap bahwa wanita lebih sulit untuk mengikuti pelajaran dibanding laki-laki, walaupun prestasi akademik mereka tidak terlalu berbeda. Pada beberapa bidang pekerjaan tertentu pria memiliki efikasi diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan wanita.

#### 2. Usia

*Self efficacy* terbentuk melalui proses belajar sosial yang dapat berlangsung selama masa kehidupan. Individu yang lebih tua cenderung memiliki rentang waktu dan pengalaman yang lebih banyak dalam mengatasi suatu hal yang terjadi jika dibandingkan dengan individu yang lebih muda, yang mungkin masih memiliki sedikit pengalaman dan berbagai peristiwa dalam hidupnya. Individu lebih tua akan lebih mampu dalam mengatasi rintangan dalam hidupnya dibandingkan dengan pengalaman yang individu miliki sepanjang rentang hidupnya.

### 3. Tingkat pendidikan

*Self efficacy* terbentuk melalui proses belajar yang dapat terjadi pada suatu organisasi maupun ataupun perusahaan dimana individu bekerja. *Self efficacy* terbentuk sebagai suatu proses adaptasi dan pembelajaran yang ada dalam situasi kerjanya tersebut. Semakin lama seseorang bekerja maka semakin tinggi *self efficacy* yang dimiliki individu tersebut dalam pekerjaan tertentu, akan tetapi tidak menutupi kemungkinan bahwa *self efficacy* yang dimiliki individu tersebut cenderung menurun atau tetap. Hal ini juga sangat tergantung dari individu menghadapi keberhasilan dan kegagalan yang dialaminya selama melakukan pekerjaan.

#### 2.2.3 Proses perubahan *self efficacy*

Bandura (1977) dikutip oleh Alwisol (2004), perubahan tingkah laku kuncinya adalah perubahan *self efficacy*. *Self Efficacy* atau keyakinan yang dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan melalui salah satu atau kombinasi empat unsur, yakni *performance accomplishment*, *vicarious experience*, *social persuasion* dan pembangkitan emosi (*emotional/physiological states*) yang dijabarkan sebagai berikut :

### 1. *Performance accomplishment*

*Performance accomplishment* adalah prestasi yang pernah dicapai pada masa yang telah lalu yang paling kuat pengaruhnya. Prestasi masa lalu yang bagus meningkatkan *efficacy*, sedangkan kegagalan akan menurunkan *efficacy*. Cara yang dapat ditempuh untuk mendapatkan *performance accomplishment* sebagai berikut :

#### a. *Participant accomplishment testasi*

Hal ini dilakukan dengan menirukan model yang telah berprestasi atau sukses dalam bidang tertentu.

#### b. *Performance desensilization*

Hal ini dilakukan dengan menghilangkan pengaruh buruk akibat kegagalan pada masa lalu seperti dengan mencari cara untuk dapat bangkit kembali mengerjakan tugas-tugas, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan berprestasi walaupun pernah terlambat dalam mengerjakan tugas dan tidak naik kelas apabila cara tersebut ditempuh maka *self efficacy* akan meningkat.

#### c. *Performance exposure*

Hal ini membandingkan antara keberhasilan yang pernah diraih dengan kegagalan di masa lalu. Contohnya jika siswa pernah tidak naik kelas karena sering membolos maka hal yang dapat dilakukan yakni dengan mengingatkan kembali prestasi lain pada masa lalu yang pernah dicapainya.

#### d. *Self instructed performance*

Hal ini dilakukan dengan melatih diri untuk melakukan yang terbaik sehingga seseorang mampu untuk meningkatkan kemampuan dirinya sendiri sampai batas maksimalnya, jika hasil yang didapatkan maksimal maka *self efficacy*

akan meningkat. Contohnya bila siswa berkeyakinan mampu mengurangi pemakaian *smartphone* walaupun diawal terasa tidak nyaman.

## 2. *Vicarious experience*

*Vicarious experience* diperoleh melalui media sosial. *Efficacy* akan meningkat ketika mengamati keberhasilan orang lain, sebaliknya *efficacy* akan menurun bila mengamati orang yang kemampuannya kira-kira sama dengan dirinya ternyata gagal. Cara yang dapat ditempuh untuk mendapatkan *Vicarious experience* sebagai berikut :

### a. *Live modeling*

Mengamati model yang nyata dan eksis di dunia ini. Contohnya melihat seorang menggunakan *smartphone* dengan baik dan mampu mencapai prestasi akademik yang optimal sehingga *self efficacy* seseorang juga akan meningkat.

### b. *Symbolic modeling*

Hal ini dilakukan dengan cara mengamati model simbolik melalui film atau komik cerita.

## 3. *Social persuasion*

*Self efficacy* dapat diperoleh, diperkuat atau dilemahkan melalui persuasi sosial. Dampak dari sumber ini terbatas, tetapi pada kondisi yang tepat persuasi diri orang lain dapat mempengaruhi *self efficacy*. Kondisi itu adalah rasa percaya kepada pemberi persuasi dan sifat realistik dari apa yang dipersusikan. Cara yang dapat ditempuh untuk mendapatkan *social persuasion* sebagai berikut :

### a. *Suggestion*

*Suggestion* mempengaruhi dengan kata-kata berdasar kepercayaan subjek terhadap pemberi persuasi. Peran keluarga penting untuk meningkatkan keyakinan dalam menjalani proses pengurangan penggunaan *smartphone* salah satunya adalah mampu meningkatkan prestasi akademik.

b. *Exhortation*

Nasihat atau peringatan yang mendesak/memaksa.

c. *Self instruction*

Persuasi juga dapat diberikan oleh subjek kepada dirinya sendiri dengan berkomunikasi dengan dirinya sendiri untuk dapat melakukan sesuatu.

d. *Interpretive treatment*

Hal ini menggunakan interpretasi baru yang berdasar fakta lebih menakutkan daripada memperbaiki interpretasi lama yang salah dan cenderung menurunkan *self efficacy*.

e. Pembangkitan emosi (*emotional/physiological states*)

Keadaan emosi yang mengikuti suatu kegiatan akan mempengaruhi *efficacy* dibidang kegiatan itu. Emosi yang kuat, takut, cemas, stress dapat mengurangi *self efficacy*, namun bisa terjadi pula peningkatan emosi (yang tidak berlebihan) dapat meningkatkan *self efficacy*. Cara yang dapat ditempuh untuk mendapatkan pembangkitan emosi sebagai berikut :

1) *Attribution*

Hal ini berkaitan dengan cara pandang yang biasa digunakan oleh subjek terhadap suatu kejadian emosional.



## 2) *Relaxation biofeedback*

Relaksasi digunakan untuk menurunkan gelombang otak subjek sehingga lebih mudah untuk menerima sesuatu dibandingkan ketika seseorang berada pada kondisi sadar penuh (gelombang otak *beta*) karena dengan melakukan relaksasi, gelombang otak akan turun sampai ke level *alpha*.

## 3) *Symbolic desensilization*

Menghilangkan sikap emosional dengan modeling simbolik seperti benda-benda mati yang memiliki karakteristik sama dengan sikap emosional positif yang diharapkan.

## 4) *Symbolic exposure*

Memunculkan emosi secara simbolik yang menguntungkan (meningkatkan *self efficacy*) meskipun kadang tidak dalam kondisi yang semestinya.

### 2.2.4 Proses *Self Efficacy*

*Self efficacy* dapat mempengaruhi cara orang merasakan, berfikir dan memotivasi dirinya. *Self efficacy* mengatur fungsi manusia melalui empat macam proses. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Bandura, 2006) :

#### 1. Proses Kognitif

Self efficacy mempengaruhi proses berfikir yang dapat meningkatkan atau mengurangi *performance* dan bisa muncul dalam berbagai bentuk, antara lain :

##### a. Konstruksi kognitif

Tindakan pada awalnya dibentuk dalam pikiran, konstruksi kognitif hadir sebagai penuntut tindakan. Keyakinan orang akan *self efficacy* akan

mempengaruhi bagaimana mereka menafsirkan situasi dan tipe-tipe skenario pengantisipasi dan memvisualkan masa depan yang mereka gagas. Orang yang mempunyai *self efficacy* yang tinggi akan memandang situasi yang dihadapi sebagai sesuatu yang menghadirkan kesempatan-kesempatan yang dapat dicapai. Mereka memvisualisasikan skenario kesuksesan yang dapat memberi arahan positif bagi *performance* mereka sedangkan orang yang menganggap dirinya tidak mampu akan menafsirkan situasi yang tidak pasti sebagai sesuatu yang beresiko dan mereka cenderung memvisualisasikan kegagalan.

*b. Inferential thinking*

Fungsi utama berpikir adalah orang yang mampu untuk memprediksi hasil dari berbagai tindakan yang berbeda dan untuk menciptakan control terhadap hal-hal yang mempengaruhi kehidupannya. Keterampilan-keterampilan dalam *problem solving* memerlukan pemrosesan kognitif dari berbagai informasi yang kompleks, ambigu dan tidak pasti secara efektif. Fakta bahwa berbagai faktor prediktif yang sama mungkin memiliki prediktor yang berbeda menciptakan menciptakan suatu ketidakpastian dan *self efficacy* yang tinggi diperlukan dalam menghadapi berbagai ketidakpastian tersebut.

Alwisol (2004) menyatakan bahwa proses kognitif, pemikiran manusia ditentukan oleh pemikiran sebelumnya mengenai tujuan yang hendak dicapai yang dipengaruhi oleh *self efficacy*, semakin tinggi *self efficacy* seseorang maka semakin tinggi pula komitmen atau keterlibatannya terhadap tujuan tersebut karena seseorang mempunyai kemungkinan untuk

mampu memperkirakan peristiwa yang mungkin akan terjadi padanya, sehingga dapat mengontrol hal tersebut. Orang yang memiliki *self efficacy* tinggi mempunyai gambaran keberhasilan yang memberi dasar positif pada penampilan atau perilakunya, sedangkan orang yang dinilai dirinya tidak mampu lebih cenderung mempunyai gambaran kegagalan yang mendasari penampilan atau perilakunya. *Self efficacy* mempunyai fungsi kognitif sebagai pengantisipasi dan pengontrolan diri melalui pengaruh bersama dari suatu proses motivasional dan proses informasi.

## 2. Proses Motivasional

*Self efficacy* seseorang akan mempengaruhi motivasi dalam beberapa hal seperti kepercayaan akan *self efficacy* individu akan mempengaruhi tingkat komitmen individu terhadap tujuannya yang direfleksikan dalam seberapa lama dia akan bertahan dalam menghadapi rintangan, sedangkan saat menghadapi kesulitan, orang yang merasa ragu akan kemampuannya akan mengurangi usahanya atau bahkan akan menggagalkan usaha tersebut lebih awal, sebaliknya orang yang mempunyai keyakinan yang kuat tentang kemampuannya akan meningkatkan usaha untuk mengatasi tantangan. Usaha manusia untuk mencapai dan mewujudkan keberadaan diri yang positif memerlukan perasaan personal *efficacy* yang optimis.

## 3. Proses afektif

Keyakinan seseorang mengenai kemampuan dipengaruhi seberapa banyak tekanan yang dialami ketika menghadapi situasi-situasi yang mengancam reaksi emosional tersebut dapat mempengaruhi tindakan langsung maupun tidak langsung melalui perubahan jalan pikiran. Orang percaya bahwa dirinya dapat mengatasi situasi yang mengancam, menunjukkan kemampuan, sehingga tidak merasa cemas

atau terganggu oleh ancaman yang dihadapinya sedangkan orang yang merasa bahwa dirinya tidak dapat mengontrol situasi yang mengancam akan mengalami kecemasan yang tinggi.

#### 4. Proses seleksi

Manusia merupakan bagian dari produk lingkungan yang dengan menyeleksi lingkungan, orang akan mempunyai kekuasaan akan menjadi apa mereka karena pilihan tersebut dipengaruhi oleh keyakinan individu akan kapabilitas personalnya. Orang akan menolak aktivitas dan lingkungan yang mereka yakini melebihi kapabilitas mereka, tetapi mereka siap untuk melakukan aktivitas dan memilih lingkungan sosial yang mereka nilai dapat mereka atasi dan apabila semakin tinggi penerimaan, semakin menantang aktivitas yang mereka pilih.

- a. Pemilihan perilaku (misalnya, keputusan dibuat berdasarkan bagaimana *efficacy* yang didasarkan seseorang terhadap pilihan, misalnya tugas pekerjaan atau bidang karir).
- b. Usaha motivasi (misalnya, orang mencoba lebih keras dan berusaha melakukan tugas dimana *self efficacy* mereka lebih tinggi daripada mereka yang memiliki penilaian *self efficacy* rendah).
- c. Daya tahan (misalnya, orang dengan *self efficacy* tinggi akan bangkit, bertahan saat menghadapi masalah atau kegagalan, sementara orang dengan *self efficacy* rendah cenderung menyerah atau muncul rintangannya).
- d. Pola pemikiran fasilitatif (misalnya, penilaian *efficacy* mempengaruhi perkataan pada diri sendiri (*self talk*) seperti orang-orang dengan *self efficacy* tinggi mungkin mengatakan pada diri sendiri “saya tahu saya dapat

menemukan cara untuk memecahkan masalah ini”, sementara orang dengan *self efficacy* rendah mungkin berkata pada diri sendiri “saya tidak bisa melakukan ini, saya tidak punya kemampuan”.

- e. Daya tahan terhadap stress (misalnya, orang dengan *self efficacy* rendah cenderung mengalami stress diri tinggi memasuki situasi penuh tekanan sedangkan dengan *self efficacy* tinggi maka percaya diri dan kepastian bahwa dirinya dapat menahan reaksi stress.

#### 2.2.5 Dimensi *self efficacy*

Berikut ini dimensi *self efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura (1977) dalam (Dewi, 2015) :

##### 1. *Magnitude*

Dimensi *magnitude* berfokus pada tingkat kesulitan yang setiap orang tidak akan sama. Seseorang bisa mengalami tingkat kesulitan yang tinggi terkait dengan usaha yang dilakukan, sedikit agak berat atau ada juga yang akan melakukan usaha terkait dengan sangat mudah dan sederhana. Keyakinan *self efficacy* tinggi akan membuat seseorang semakin mudah melakukan usaha terkait dengan usahanya.

##### 2. *Generality*

Dimensi generalisasi berfokus pada harapan penguasaan terhadap pengalaman diri usaha terkait yang telah dilakukan. Seseorang akan menggeneralisasi keyakinan akan keberhasilan yang diperolehnya tidak hanya pada hal tersebut tetapi akan digunakan pada usaha yang lainnya.

##### 3. *Strength*

Dimensi generalisasi berfokus pada kekuatan atau keyakinan dalam melakukan usaha. Harapan yang lemah bisa disebabkan oleh pengalaman yang

buruk tetapi bila seseorang mempunyai harapan yang kuat mereka akan tetap berusaha walaupun mengalami sebuah kegagalan.

#### 2.2.6 Mekanisme *Self Efficacy* dalam perilaku kehidupan manusia

Teori belajar sosial dari Bandura (1986) dalam Alwisol (2004) menjelaskan bahwa *self efficacy* merupakan komponen penting dari serangkaian sistem diri (*self system*) manusia, dalam hal ini sistem diri merupakan pusat penentu hubungan timbal balik antara pribadi individu dengan lingkungan eksternal dalam perubahan perilaku.

Mekanisme *self efficacy* memuat penjelasan cara *self efficacy* bekerja dan cara *self efficacy* berlangsung kepada individu. Bandura (2006) mengungkapkan persepsi diri atas *self efficacy* berlangsung kepada individu keberadaannya sebagai suatu fungsi yang menentukan dalam cara individu bertindak, membangun pola-pola pemikiran dan reaksi emosi. Hal ini dapat dijelaskan :

##### 1. Pemilihan perilaku

Pengambilan keputusan tentang tindakan itu dilakukan dan sebagai lama tindakan itu dilakukan. Keputusan tersebut melibatkan pilihan aktivitas dan lingkungan sosial tertentu yang sebagian ditentukan oleh personalnya. Individu cenderung menghindari berbagai tugas dan situasi yang diyakini melebihi kapabilitasnya, akan tetapi menyetujui dan mendukung aktivitas yang diyakini.

Persepsi diri yang menguntungkan tentang *self efficacy* akan mendukung kemampuannya. Sebaliknya persepsi yang *inefficacy* akan mengarah pada pengabaian pengadaan aktivitas dari lingkungan dan tindakan.

## 2. Kesungguhan usaha dan ketahanan

*Self efficacy* dipandang sebagai mekanisme pengaktifan yang memungkinkan seseorang menggabungkan dan menerapkan kemampuan kognitif, behavioural dan sosialnya pada saat melaksanakan suatu tugas. *Self efficacy* dapat tercermin dari keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu tugas dengan berhasil pada tingkatan tertentu atau keyakinan seseorang bahwa mampu melakukan suatu tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil tertentu dengan berhasil.

Keyakinan yang kuat tentang efektifitas kemampuan seseorang sangat menentukan usahanya untuk mencoba mengatasi situasi yang sulit. Keyakinan *self efficacy* tersebut menentukan jenis koping *behavior*, seberapa keras usaha yang dilakukan untuk mengatasi persoalan atau menyelesaikan tugas seberapa lama ia akan mampu berhadapan dengan berbagai hambatan dan pengalaman yang tidak diinginkan.

## 3. Pola berpikir dan reaksi emosi

Pertimbangan individu mengenai kemampuannya juga mempengaruhi pola berpikir dan reaksi emosi selama pengantisipasi dengan stimulus dari lingkungan individu yang merasa dirinya *inefficacy* dalam mengatasi tuntutan lingkungan atau mengalami kesukaran kognitif. Individu dalam pencarian pemecahan berbagai masalah yang sukar, dengan memiliki *self efficacy* tinggi menganggap kegagalannya sebagai akibat dari usaha yang tidak memadai yang dikaitkan dengan keterampilan, sedangkan individu yang memiliki *self efficacy* rendah menganggap kegagalannya sebagai akibat defisit kemampuan. Penelitian Bandura menunjukkan bahwa keyakinan tentang *self efficacy* menyentuh sebagian besar aktivitas manusia,

termasuk reaksi stress, pencapaian prestasi dan pembinaan karir. *Self efficacy* yang tinggi mendorong orang untuk memunculkan reaksi yang adekuat terhadap stress dan mencari pemecahan secara adekuat pula.

#### 2.2.7 Manfaat *Self Efficacy*

Wulansari (2001) dalam (Dewi, 2015) menyatakan ada beberapa fungsi *self efficacy* antara lain :

##### 1. Pemilihan perilaku

*Self efficacy* yang dimiliki oleh seseorang dalam menetapkan tindakan apa yang akan dilakukan guna menghadapi suatu tugas demi mencapai tujuan yang diinginkan.

##### 2. Pilihan karir

*Self efficacy* merupakan mediator yang cukup berpengaruh terhadap pemilihan karir seseorang, apabila seseorang merasa mampu melaksanakan berbagai tugas dalam karir tertentu maka biasanya akan memilih karir tersebut.

##### 3. Kuantitas usaha dan keinginan untuk bertahan pada tugas

Individu yang memiliki *self efficacy* yang tinggi biasanya akan berusaha keras untuk menghadapi kesulitan dan bertahan dalam mengerjakan suatu tugas bila mereka telah mempunyai keterampilan prasyarat, sedangkan individu yang mempunyai *self efficacy* yang rendah akan terganggu oleh keraguan terhadap kemampuan diri dan mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan mengerjakan tugas.

##### 4. Kualitas hidup

Penggunaan strategi dalam memproses suatu tugas secara lebih mendalam dan keterlibatan kognitif dalam belajar memiliki hubungan yang erat dengan *self*



*efficacy* yang tinggi. Suatu penelitian dari Pintrich dan De Groot menemukan bahwa siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi cenderung memperlihatkan penggunaan kognitif dan strategi belajar yang lebih bervariasi.

#### 2.2.8 *Self efficacy* sebagai prediktor tingkah laku

Sumber pengontrol tingkah laku menurut Bandura (1997) dalam (Dewi, 2015) adalah resiprokal antara lingkungan, tingkah laku dan pribadi. *Self efficacy* merupakan variabel pribadi yang penting jika digabungkan dengan tujuan-tujuan spesifik dan pemahaman mengenai prestasi akan menjadi penentu tingkah laku mendatang yang penting. Setiap individu mempunyai *self efficacy* yang berbeda-beda pada situasi yang berbeda tergantung pada :

1. Kemampuan yang dituntut oleh situasi yang berbeda
2. Kehadiran orang lain khususnya saingan dalam situasi ini.
3. Keadaan fisiologis dan emosional seperti kelelahan, kecemasan, apatis, dan murung.

*Self efficacy* yang tinggi atau rendah, dikombinasikan dengan lingkungan yang responsive atau tidak responsif akan menghasilkan empat kemungkinan prediksi tingkah laku

Tabel 2.1 Kombinasi *efficacy* dengan lingkungan sebagai prediktor tingkah laku (Alwisol, 2004)

<i>Efficacy</i>	Lingkungan	Prediksi tingkah laku
Tinggi	Responsif	Sukses, melaksanakan tugas yang sesuai dengan kemampuannya
Rendah	Tidak responsive	Depresi, melihat orang lain sukses pada tugas yang dianggapnya sulit
Tinggi	Tidak responsive	Berusaha keras mengubah lingkungan menjadi responsif, melakukan protes, aktivitas sosial,

		bahkan melaksanakan perubahan
Rendah	Responsif	Apatitis, pasrah, merasa tidak mampu

## 2.3 Konsep Remaja

### 2.3.1 Pengertian Remaja

Remaja berasal dari Latin *Adolescence* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan” (Ali & Asrori, 2006 ; Azizah, 2016). Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa (Santrock, 2003). Batasan usia remaja menurut WHO (2007) adalah 12-24. Namun jika pada usia remaja seseorang sudah menikah maka ia tergolong dalam dewasa. Remaja merupakan tahapan seseorang saat berada diantara fase anak dan dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, perilaku, kognitif, biologi, dan emosi. Untuk mendiskripsikan remaja dari waktu ke waktu memang berubah sesuai perkembangan zaman.

### 2.3.2 Batasan usia remaja

Rentang masa remaja dibedakan menjadi 3 menurut Desmita (2005) dalam (Azizah, 2016) antara lain :

1. Usia 12-15 tahun merupakan masa remaja awal
2. Usia 15-18 tahun merupakan masa remaja pertengahan
3. Usia 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir

Menurut Hurlock (2004) membagi masa remaja menjadi dua yaitu masa remaja awal dari umur 13-16/17 tahun, sedangkan masa remaja akhir bermula dari usia 16/17-18 tahun, yaitu usia matang secara hukum.

### 2.3.3 Tahap perkembangan remaja

Menurut Sarwono (2006) pada proses penyesuaian diri menuju kedewasaan ada 3 tahap perkembangan remaja yaitu :

1. Remaja awal (*early adolescence*)

Tahapan usia remaja awal ini anatar usia 12-15 tahun. Pada tahap ini remaja merasa penasaran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan itu. Remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru dan adanya ketertarikan terhadap lawan jenis.

2. Remaja madya (*middle adolescence*)

Tahapan usia ini antara usia 15-18 tahun. Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan dan adanya kecenderungan untuk narsistik. Selain itu, pada tahap ini, remaja juga berada dalam kondisi kebingungan karena dia tidak tahu harus memilih yang mana, peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, idealis atau matrealis dan sebagainya. Remaja pria harus membebaskan diri dari edipus complex dengan cara mempererat hubungan dengan kawan-kawan dari lawan jenis.

3. Remaja akhir (*late adolescence*)

Tahap ini adalah masa konsolidasi melalui periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian dibawah ini :

- a. Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelektual.
- b. Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan pengalaman baru.
- c. Terbentuk identitas sosial yang sudah tidak akan berubah lagi.
- d. Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dan orang lain.

- e. Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat umum.

#### 2.3.4 Perkembang pada Remaja

Ada beberapa perkembangan remaja menurut Kusmiran (2012) antara lain :

##### 1. Perkembangan sosial

Remaja harus dapat menyesuaikan diri dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah dan terlepas dari peran anak-anak. Akibatnya terjadilah tumpang tindih pola tingkah laku anak dan pola perilaku dewasa.

##### 2. Kuatnya teman sebaya

Remaja menjadi egosentris, kebingungan peran dan lain-lain sehingga seorang remaja mulai mencari pengakuan diri diluar rumah dengan menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebayanya dibandingkan bersama dengan orangtuannya. Jika tingkah laku dan norma/aturan yang diyakininya banyak dipengaruhi oleh kelompok teman sebayanya. Namun kadang remaja bersifat ambivalen, disatu sisi ingin menunjukkan kemandiriannya dengan melepaskan diri dari orang tua, tapi disisi lain mereka masih ketergantungan dengan orang tuanya.

##### 3. Pengelompokan sosial baru

Biasanya kelompok remaja perempuan membentuk kelompok yang kecil dan akrab, sebaliknya kelompok yang dibentuk remaja laki-laki biasanya lebih besar tetapi tidak terlalu akrab. Kelompok remaja laki-laki jarang berbagi perasaan atau emosi dengan teman sebaya, sedangkan remaja perempuan lebih bisa berbagi perasaan dan pengalaman.

##### 4. Perkembangan emosi

Emosi remaja umumnya masih labil, mudah tersinggung dan merasa malu karena remaja umumnya sangat peka terhadap cara orang lain memandang. Ada beberapa faktor yang menyebabkan tingginya, emosi remaja antara lain karena faktor fisik (kelenjar dan nutrisi) dan faktor lingkungan serta sosial.

#### 5. Pengendalian emosi

Pengendalian emosi maksudnya belajar menghadapi situasi dengan rasional, belajar mengenali emosi dan tidak menafsirkan suatu kondisi secara berlebihan dan belajar merespon situasi tersebut dengan emosi atau pikiran secara profesional.

#### 6. Kebahagiaan pada masa remaja

Kebahagiaan remaja sangat dipengaruhi oleh masalah pribadinya daripada lingkungannya, apalagi bila seseorang remaja berhasil memecahkan masalah tanpa bantuan orang dewasa.

#### 7. Perkembangan kognitif

Menurut kognitif piaget, kemampuan kognitif remaja berada pada tahap formal operasional, dimana remaja harus mampu mempertimbangkan semua hal atau kemungkinan yang akan terjadi dalam menyelesaikan masalah dan berani mempertanggungjawabkannya. Kemampuan kognitif seorang remaja antara lain sikap kritis, rasa ingin tahu yang kuat, jalan pikiran egosentris, *imagery audience*, *personal fables*.

#### 8. Perkembangan moral

Tahap perkembangan moral harus mencapai moralitas pasca konvensional dan menerima beberapa prinsip yaitu harus ada fleksibilitas dalam keyakinan moral,

bisa menyesuaikan diri dengan standart sosial dan ideal, moralitas yang disarankan pada rasa hormat kepada orang lain.

#### 9. Perkembangan konsep diri

Konsep diri mencakup perasaan dan pemikiran seseorang mengenai dirinya sendiri, yang meliputi penilaian terhadap dirinya sendiri dan penilaian sosial.

#### 10. Perkembangan heteroseksual

Remaja belajar memerankan jenis kelamin yang diakui oleh lingkungannya. Remaja perempuan menemukan adanya *double standart*, dimana suatu kondisi laki-laki boleh melakukan hal-hal yang bagi remaja perempuan sering sekali dianggap salah. Kondisi pandangan budaya tertentu mengenai peran jenis kelamin remaja mengakibatkan munculnya efek penggolongan dalam masyarakat, contohnya anantara lain :

- a. Remaja laki-laki memiliki perasaan lebih unggul yang relative harus menetap dan diharapkan dapat berperan sebagai pemimpin dalam kegiatan masyarakat.
- b. Prasangka jenis kelamin melahirkan kecenderungan merendahkan prestasi perempuan meskipun prestasi itu menyamai atau bahkan melebihi prestasi laki-laki.
- c. Perempuan mengalami perasaan takut untuk sukses karena didasarkan pada anggapan bahwa keberhasilan akan mendapatkan dukungan social laki-laki dan menjadi penghalang yang besar dalam proses mencari pasangan hidup.

## 2.4 Prestasi Akademik

### 2.4.1 Definisi prestasi akademik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi III) versi online, prestasi akademik merupakan hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau perguruan tinggi yang bersifat lebih kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian (Setiawati, F.A., Mardapi, Dj., Azwar, 2013; Nur Eva, 2018). Beberapa ahli pendidikan menjelaskan prestasi akademik :

1. Hasil belajar dari suatu proses yang biasanya dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) yang khusus dipersiapkan untuk proses evaluasi, seperti nilai mata pelajaran, mata kuliah, nilai ujian dan lain sebagainya (Suryabrata, 2003).
2. Tes standar untuk mengukur seberapa banyak pelajar yang telah mempelajari konteks pelajaran yang sudah diajarkan kepadanya (Slavin, 20012)
3. Proses belajar yang dialami siswa untuk perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis dan evaluasi (Winkel, 1996).
4. Suatu tingkat khusus perolehan atau hasil keahlian karya akademik yang dinilai oleh guru-guru, melalui tes yang dibakukan atau melalui kombinasi kedua hal tersebut (Chaplin, 2001).
5. Suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, setelah usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal (Setiawati, F.A., Mardapi, Dj., Azwar, 2013)
6. Perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta

pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar (Sobur, 2006).

#### 2.4.2 Dimensi prestasi akademik

Dimensi prestasi akademik dijelaskan berdasarkan Taksonomi Bloom yang digunakan untuk tujuan pendidikan di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Taksonomi ini pertama kali disusun oleh Bloom (1956) dan Krathwohl (1964). Tujuan pendidikan dibagi menjadi empat domain, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial (Dettmer, 2006). Setiap domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya, mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks.

##### 1. Domain kognitif

Domain kognitif menggambarkan perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Menurut Taksonomi (1956) kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sentesis dan evaluasi. Anderson, Krathwohl, Bloom (2001) merevisi level kognitif tersebut menjadi : mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Versi domain kognitif yang lebih terbaru adalah pengembangan level kognitif menjadi delapan level, yaitu pengetahuan (*know*), pemahaman (*comprehend*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), sintesis (*synthesize*), imajinasi (*image*), dan kreasi (*create*).

##### 2. Domain afektif

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara menyesuaikan diri. Level afektif versi lama terdiri



dari lima level yakni : *receiving (attending), responding, valuing, organization dan characterization by a value or value complex*. Pada versi terbaru, level domain afektif terdiri dari *receive, respond, value, organize, internalize, characterize, wonder, dan aspire* (Dettmer, 2006).

### 3. Domain sensorimotrik

Domain sensorimotrik memiliki tujuh level yaitu : persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas. Pada versi yang terbaru, level domain sensorimotorik meliputi : mengamati (*observe*), bereaksi (*react*), bertindak (*act*), mengadaptasi (*adapt*), mengotentikasi (*authenticate*), menyelaraskan (*harmonize*), memperbaiki (*improvise*), dan berinovasi (*innovate*) (Dettmer, 2006).

### 4. Domain sosial

Domain sosial adalah versi terbaru dalam domain tujuan pendidikan. Ranah ini mencakup penilaian terhadap kompetensi sosial siswa dalam pembelajaran. Ranah sosial juga terdiri dari delapan level yaitu : menghubungi (*relate*), menghkomunikasikan (*communicate*), berpartisipasi (*participate*), bernegosiasi (*negotiate*), mengadili (*adjudicate*), berkolaborasi (*collaborate*), berinisiatif (*initiate*) dan mengubah (*convert*) (Dettmer, 2006).

#### 2.4.3 Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik menurut Akbar (2004) ada dua yaitu : faktor internal dan factor eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan kognitif, minat, bakat, sikap, motivasi berprestasi, konsep diri dan system nilai. Sedangkan factor eksternal yaitu lingkungan sekolah, keluarga dan factor situasional.

Faktor internal berdasarkan hasil penelusuran jurnal ilmiah antara lain : (1) kecerdasan (Him, 2006; Preckle, 2008), (2) efikasi diri (Zedan & Janus, 2014; Yoenanto, 2014; Cheema, 2017), (3) regulasi diri (Him, 2006; Medina, 2011; Lavasani, 2011) dan sikap (Alpacion,dkk, 2014; Kundu & Ghos, 2016). Sedangkan faktor eksternal meliputi : lingkungan sekolah yaitu interaksi guru dan siswa (Davis, Rimm & Siegle, 2011; Kim, 2008; Eva, 2018) , lingkungan keluarga yaitu keterlibatan ayah dan ibu (Mandel & Marcus, 1988; Reis & McCoach, 2000; Eva, 2018) dan lingkungan masyarakat yaitu dukungan teman dan media sosial (West & Turner, 2007; Ayun, 2015; Eva, 2018).

#### 2.4.4 Pengukuran Prestasi Akademik

Berikut ini merupakan beberapa cara yang biasa digunakan untuk mengukur prestasi akademik dalam penelitian sebelumnya :

1. Lalonde and Gardner (2003) mengukur prestasi dengan menggunakan tiga pengukuran yaitu ujian tertulis sebagaimana biasa dan menggunakan kuis.
2. Nasser (2004) mengukur prestasi dengan menggunakan tiga komponen yaitu skor pada kuis, skor UTS (ujian tengah semester) dan UAS (ujian akhir semester).
3. Galli, Ciancaleoni, Chiesi, Primi (2007) menggunakan pengukuran dengan tes tertulis yang mencakup tiga pertanyaan pemecahan masalah beserta enam pertanyaan terbuka dan tertutup. Disini digunakan juga verbal test (tanya jawab lisan) lalu hasil keduanya dijadikan nilai akhir prestasi.

Dari beberapa cara pengukuran prestasi tersebut terlihat bahwa jenis pengukuran prestasi berbeda-beda. Namun secara garis besar ketiga cara tersebut menggunakan skor yang diperoleh dari tes tertulis, kuis, ujian (baik UTS atau UAS)

maupun tanya jawab lisan sebagai penunjuk prestasi. Peneliti menggunakan nilai rapor siswa yang telah mencakup nilai dari berbagai kegiatan belajar siswa baik dari ujian maupun kuis yang telah dilakukan siswa selama satu tahun pembelajaran.

Untuk jenjang SMA, penilaian terhadap prestasi akademik disesuaikan dengan kurikulum yang tengah berlaku. Pada kurikulum 2013 penilaian dilakukan pada 3 aspek yaitu pengetahuan, keterampilan serta sikap. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan menggunakan skala 1-4 (kelipatan 0,33), sedangkan kompetensi sikap menggunakan skala sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K) yang dapat dikonversikan ke dalam predikat A-D sebagai berikut :

Tabel 2.2 Konversi Nilai

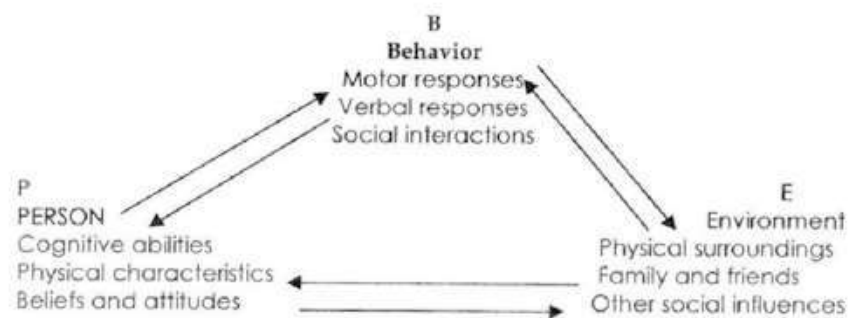
Predikat	Nilai Kompetensi		
	Pengetahuan	Keterampilan	sikap
A	4.00	4.00	SB (Sangat Baik)
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	B (Baik)
B	3.00	3.00	
B-	2.66	2.66	
C+	2.33	2.33	C (Cukup)
C	2.00	2.00	
C-	1.66	1.66	
D+	1.33	1.33	K (Kurang)
D	1.00	1.00	

Prestasi akademik siswa tergantung pada nilai akhir semester genap sebelum kenaikan kelas. Karena yang diangkakan adalah aspek pengetahuan dan keterampilan maka digunakan nilai rata-rata keduanya sebagai skor terakhir yang digunakan untuk penilaian prestasi akademik. Maka prestasi akademik merupakan pencapaian individu sebagai hasil pendidikan yang digunakan untuk menilai sejauh mana individu telah belajar maupun berlatih yang diperoleh dari nilai rata-rata aspek pengetahuan dan keterampilan individu (Supraba, 2016).

## 2.5 Teori *Social Learning* Bandura

### 2.5.1 Biografi Albert Bandura

Albert Bandura lahir pada tanggal 4 Desember 1925 di Canada, dari keluarga petani. Setelah SMU ia masuk ke University of British Columbia di Vancouver dan meraih B.A. pada tahun 1949. Ia melanjutkan pendidikan di University of Iowa jurusan Psikologi hingga meraih M.A. pada tahun 1951 dan Ph. D. pada tahun 1952. Setelah selama satu tahun praktek klinis di Wichita Kansas Guidance, pada tahun 1953 ia diterima bekerja di *Stanford University*. Selama karirnya, Bandura mengembangkan pendekatan *social learning* untuk memahami kepribadian manusia melalui penelitian-penelitian.



Gambar 2.1 Determinan *social learning theory* oleh Bandura (1977)

### 2.5.2 Pengertian *social learning theory*

*Social Learning Theory* / Teori Pembelajaran Sosial terkenal dengan sebutan *observational learning*. Teori pembelajaran sosial merupakan pembelajaran yang tercipta ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku orang lain. Dengan kata lain, informasi didapatkan dengan cara memperhatikan. Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleks otomatis dan stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan

skema kognitif manusia itu sendiri (Basuki, 2008: 97). kejadian-kejadian di lingkungan sekitar. Prinsip dasar pembelajaran menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam pembelajaran sosial dan moral terjadi melalui peniruan/imitation dan penyajian contoh perilaku/*modeling*. Seseorang belajar mengubah perilakunya sendiri melalui penyaksian cara orang atau sekelompok orang merespon sebuah stimulus tertentu. Seseorang juga dapat mempelajari respon-respon baru dengan cara pengamatan terhadap perilaku contoh dari orang lain. Bandura menganggap belajar observasi sebagai proses kognitif yang melibatkan sejumlah atribut pemikiran manusia, seperti bahasa, moralitas, pemikiran dan regulasi diri perilaku (Hergenhahn dan Olson, 2015).

### 2.5.3 Proses *social learning theory* / Teori pembelajaran sosial

Bandura (1986) mengatakan bahwa *observational learning* mencakup empat elemen yaitu memperhatikan, menyimpan informasi, menghasilkan perilaku dan termotivasi untuk mengulangi perilaku itu (Hergenhahn dan Olson, 2015).

#### 1. Fase perhatian/*attention*

Memberikan perhatian pada orang yang ditiru. Proses perhatian (*attention*) sangat penting dalam pembelajaran karena tingkah laku yang baru (kompetensi) tidak akan didapat tanpa adanya perhatian pembelajar. Pengamat harus memperhatikan kegiatankegiatan yang dilakukan oleh model itu sendiri dan benar-benar memahaminya.

#### 2. Fase mengingat/*retention*

Seorang pengamat harus dapat mengingat apa yang telah dilihatnya. Ia harus mengubah informasi yang diamati menjadi bentuk gambaran hal-hal yang dialami model atau mengubah simbol-simbol verbal dan kemudian menyimpan

dalam ingatannya. Mencakup kode pengkodean simbolik, pengorganisasian pikiran, pengulangan simbol dan pengulangan motorik.

### 3. Reproduksi motorik/*reproduction*

Proses peniruan adalah mengubah ide gambaran, atau ingatan menjadi tindakan. Simbol yang diperoleh dari model akan menjadi pembanding tindakan. Individu akan mengamati perilaku mereka sendiri dan membandingkannya dengan perilaku model. Mencakup kemampuan fisik, kemampuan meniru dan keakuratan umpan balik.

### 4. Motivasi/*motivation*

Teori pembelajaran sosial membedakan antara perolehan dan perbuatan. Kita mungkin memperoleh sebuah perilaku baru melalui observasi, tetapi kita mungkin tidak melakukan perbuatan itu sampai ada motivasi atau intensif untuk melakukannya.

#### 2.5.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi *social learning*

Ada enam faktor yang mempengaruhi *observational learning*, yaitu (Hergenhahn dan Olson, 2015: 361) :

##### 1. Status perkembangan

Peningkatan dan perkembangan, termasuk pematangan perhatian yang lebih lama dan kapasitas untuk memproses informasi yang semakin meningkat, menggunakan berbagai strategi, membandingkan kinerja dengan representasi ingatan, dan mengadopsi motivator-motivator intrinsik.

##### 2. Prestise dan kompetensi

Model pengamat memberi perhatian yang lebih besar terhadap model-model yang kompeten dan berstatus tinggi. Konsekuensi perilaku yang dijadikan model

memberikan informasi mengenai nilai fungsional. Pengamat berusaha mempelajari tindakan yang mereka yakini sebagai tindakan yang perlu mereka lakukan.

### 3. *Vicarious consequences*

Konsekuensi yang dialami model memberikan informasi tentang kesesuaian antara perilaku dan kemungkinan hasil tindakannya.

### 4. Ekspektasi hasil

Pengamat lebih berkemungkinan untuk melakukan tindakan yang diperagakan model yang ia yakini tepat dan akan menghasilkan suatu yang rewarding.

### 5. Menetapkan tujuan

Pengamatan akan cenderung memperhatikan model-model yang memperlihatkan perilaku-perilaku yang membantu pengamat dalam mencapai tujuannya.

### 6. Efikasi diri

Pengamat memperhatikan model apabila percaya dirinya mampu mempelajari atau melakukan perilaku yang dimodelkan. Observasi terhadap model yang mirip mempengaruhi efikasi diri.

## 2.5.5 Aplikasi teori pembelajaran sosial

Menurut Mahmud (2009), aplikasi teori pembelajaran sosial menyangkut tiga hal yaitu karakteristik siswa, proses kognitif dan pengajaran, serta konteks sosial bagi belajar.

### 1. Karakteristik siswa

Perbedaan individual, kesiapan dan motivasi untuk belajar merupakan ciri-ciri siswa yang berinteraksi dalam proses pengajaran.

a. Perbedaan individual

Para siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengabstraksi, mengkodekan informasi, mengingat dan melakukan perbuatan yang dilihatnya. Selain itu mereka juga berbeda dalam kemampuan menerima model, tingkah laku yang diamati oleh seseorang dengan sepenuh hati dan asyik oleh orang yang mungkin dianggap sebagai sesuatu yang membosankan.

b. Kesiapan

Taraf perkembangan siswa dan kemampuan menerima model tertentu merupakan dua faktor utama yang menentukan kemampuannya untuk melakukan kegiatan belajar dengan cara mengamati. Anggapan siswa dan derajat *reinforcement* yang diperkirakan akan diperoleh dapat berpengaruh terhadap siswa, apakah ia menaruh perhatian terhadap model tersebut ataukah tidak.

c. Motivasi

Meskipun beberapa aktivitas dilakukan untuk memperoleh reinforcement langsung (misalnya aktivitas yang didorong oleh perasaan dahaga, lapar dan sakit), namun sumber utama motivasi itu pada dasarnya ialah kognisi.

1) Disadarinya konsekuensi-konsekuensi yang bakal terjadi bagi tingkah laku tertentu. Menurut Bandura, pengalaman masa lalu melahirkan harapan-harapan bahwa tingkah laku tertentu:

- a) Akan membuahkan keuntungan-keuntungan yang bernilai.
- b) Akan tidak mempunyai efek-efek yang berharga.



c) Akan mencegah kemungkinan terjadinya kesulitan.

2) *Self Motivation* karena didalamnya terdapat penentuan standar dan cara menilai diri sendiri. Motivasi ini berkembang sebagai bagian dari sistem pengaturan diri.

## 2. Proses kognisi dan pengajaran

Pemindahan hasil belajar/*transfer of learning*, mengembangkan keterampilan-keterampilan belajar, cara belajar dan mengajarkan pemecahan masalah adalah isu-isu penting bagi pendidikan.

## 3. Konteks sosial bagi belajar

Teori pembelajaran sosial mengemukakan bahwa gagasan mengenai belajar dalam situasi yang dialami dimana seseorang belajar dari orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Mengamati berbagai macam model (seperti model-model dalam keluarga, televisi, film) dan *reinforcement* yang diberikan oleh teman sebaya dan oleh pihak lain, kesemuanya berpengaruh penting terhadap belajar. Menurut teori belajar sosial, belajar didalam masyarakat yang berorientasi pada media memperluas cakrawala dan jangkauan belajar didalam kelas, secara lembut dan tidak memaksa.

### 2.5.6 Prinsip *social learning theory*

*Social learning theory* terdiri dari tiga variabel yaitu :

#### 1. Faktor personal/kognitif

Faktor person oleh Bandura antara lain pembawaan, kepribadian, dan temperamen; sementara faktor kognitif mencakup ekspektasi, keyakinan, strategi pemikiran dan kecerdasan. Faktor personal (kognitif) memainkan peranan amat penting. Faktor person (kognitif) yang ditekankan oleh Bandura adalah *self-efficacy*

atau efikasi diri. Bandura mendefinisikan efikasi diri sebagai keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk menghadapi dan memecahkan masalah dengan efektif. Efikasi diri juga berarti meyakini diri sendiri mampu berhasil dan sukses (Bandura, 2001; Ainiyah, 2017). Penelitian ini mengkhususkan *self efficacy* dalam bidang akademik yaitu keyakinan yang berkaitan dengan kemampuan dan kesanggupan seorang pelajar untuk mencapai dan menyelesaikan tugas-tugas studi dengan target hasil dan waktu yang telah ditentukan.

## 2. Faktor lingkungan

Bandura juga menjelaskan untuk memahami perilaku individu maka perlu memahami interaksi individu tersebut dengan lingkungannya meliputi lingkungan keluarga, teman-teman atau lingkungan masyarakat lain. Menurut Crain (1992) teori *social learning* menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh personal atau model hidup, tetapi juga yang ditunjukkan oleh media massa. Media massa tersebut dapat berbentuk film, televisi, radio, buku, majalah, tabloid atau surat kabar dan media sosial (Bandura, 1977; Tarsono, 2010). Penelitian ini menggunakan kecanduan *smartphone* sebagai faktor lingkungan yang bersumber dari lingkungan masyarakat yaitu penggunaan sosial media yang berlebihan.

## 3. Faktor perilaku

Teori Bandura menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Perilaku individu akan terbentuk dengan meniru perilaku di lingkungan sebagai model dan belajar adalah proses peniruan terjadi sesuai dengan situasi dan tujuannya. Bandura juga menyatakan bahwa hampir semua fenomena pembelajaran dihasilkan dari pengalaman langsung terjadi melalui pengamatan perilaku orang

lain (model perilaku) (Harinie,dkk, 2017). Peneliti menggunakan prestasi akademik sebagai hasil dari sebuah perilaku belajar (*behavior*).

## 2.6 Keaslian Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan guna memperlihatkan perbandingan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Selain itu juga guna mempermudah penulis dalam mendapatkan informasi seputar *smartphone addiction* dan *self efficacy* serta dalam menentukan buku acuan yang tepat.

Tabel 2.3 Keaslian Penelitian

Kata kunci / *keyword* : prestasi akademik, *self efficacy*, *smartphone addiction*, *academic performance*.

No.	Judul Karya Ilmiah dan Penulis	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil
1.	Prokrastinasi Akademik Menghambat Peningkatan Prestasi Akademik Remaja di Wilayah Perdesaan (Yuana Zahra and Neti Hernawati, 2015) Sumber : Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen IPB 8(3) <i>Google Scholar</i>	D : <i>Cross Sectional</i> S : <i>Proportional random sampling</i> sebanyak 150 siswa V : Independen : Karakteristik remaja, karakteristik keluarga, perilaku teman sebaya, efikasi diri dan prokrastinasi akademik Dependen : Prestasi akademik I : Kuesioner A : Uji korelasi dan uji regresi linear berganda	Hasil penelitian menunjukan bahwa peranan teman sebaya berhubungan signifikan dengan efikasi diri dan efikasi diri berhubungan signifikan dengan prokrastinasi akademik. Prestasi akademik remaja dipengaruhi secara positif oleh jenis kelamin remaja dan perilaku teman sebaya (peranan dan tindakan anggota) dan secara negatif dipengaruhi oleh prokrastinasi akademik.
2.	Determinan Prestasi Akademik Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Siswa Cerdas Istimewa dengan <i>Self-Regulated Learning</i> Sebagai Mediator (Nur Eva, 2018)	D : Korelasional S : <i>Purposive sampling</i> sebanyak 45 siswa V : Independen : Interaksi guru dan siswa, keterlibatan	Hasil penelitian menunjukan interaksi guru dengan siswa dan dukungan teman berpengaruh terhadap prestasi akademik mata pelajaran IPA, sedangkan keterlibatan ayah dan ibu tidak berpengaruh terhadap prestasi akademik IPA. Kemudian interaksi guru dan siswa dan

	<p><i>Sumber</i> : Jurnal Psikologi Pendidikan Unair</p> <p><i>Repository Unair</i></p>	<p>ayah, keterlibatan ibu dan dukungan teman</p> <p>Dependen :</p> <p>Prestasi akademik mata pelajaran IPA dengan <i>self-regulated learning</i> sebagai mediator</p> <p>I : Kuesioner</p> <p>A : <i>Structural Equation Model</i> dengan PLS (<i>Partial Least Square</i>)</p>	<p>keterlibatan ibu berpengaruh terhadap <i>self regulated learning</i>, sedangkan keterlibatan ayah dan dukungan teman tidak berpengaruh terhadap <i>self-regulated learning</i>. Prestasi akademik mata pelajaran IPA tidak dipengaruhi <i>self-regulated learning</i>. Dengan demikian <i>self regulated learning</i> bukan merupakan variabel mediator yang menghubungkan faktor lingkungan sosial dan prestasi akademik siswa cerdas istimewa.</p>
3.	<p><i>Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life</i> (Maya Samaha and Nazir S.Hawi, 2016)</p> <p>Sumber : <i>Computers in Human Behavior 57 Science Direct</i></p>	<p>D : <i>Cross Sectional</i></p> <p>S : <i>Random Sampling</i> sebanyak 249 siswa</p> <p>V :</p> <p>Independen :</p> <p>Kecanduan</p> <p>Smartphone dan stress</p> <p>Dependen :</p> <p>Prestasi akademik dan kepuasan hidup</p> <p>I : Kuesioner</p> <p>A : <i>Correlation Pearson product moment</i></p>	<p>Hasil penelitian menunjukan kecanduan <i>smartphone</i> berhubungan positif dengan stres yang dirasakan tetapi berhubungan negatif dengan kepuasan hidup. Selain itu, hubungan antara kecanduan <i>smartphone</i> dengan prestasi akademik adalah negatif, tetapi berhubungan positif dengan kepuasan dengan kehidupan.</p>
4.	<p>Hubungan ketergantungan <i>smartphone</i> terhadap kecemasan pada mahasiswa fakultas diponegoro (Dyah Ayu Palupi, Widodo Sarjana, Titis Hadiati, 2018)</p> <p>Sumber : Jurnal Kedokteran Diponegoro 7 (1)</p>	<p>D : <i>Cross Sectional</i></p> <p>S : <i>Purposive sampling</i> sebanyak 214 mahasiswa</p> <p>V :</p> <p>Independen :</p> <p>Ketergantungan <i>smartphone</i></p> <p>Dependen :</p> <p>Tingkat kecemasan</p> <p>I : Kuesioner</p> <p>A : Uji spearman</p>	<p>Sebanyak 153 responden (71,5%) mengalami ketergantungan <i>smartphone</i> sedang, sedangkan 36 responden (16,8%) mengalami ketergantungan <i>smartphone</i> ringan, sisanya yaitu sebesar 25 responden (11,7%) mengalami ketergantungan <i>smartphone</i> tinggi. Terdapat 131 responden (61,2%) mengalami cemas ringan, 64 responden (29,9%) tidak mengalami kecemasan, sebesar 19 responden (8,9%) mengalami cemas sedang, dan tidak ada responden yang mengalami kecemasan berat. Terbukti adanya hubungan bermakna antara ketergantungan <i>smartphone</i> terhadap tingkat kecemasan</p>

			dengan koefisien signifikansi sebesar 0,001 serta koefisien korelasi sebesar 0,269.
5.	Hubungan kecanduan <i>smartphone</i> dengan kualitas tidur remaja (Monika Trisia Meirianto, 2018) Sumber : Jurnal psikologi UII Yogyakarta	D : <i>Cross sectional</i> S : <i>purposive sampling</i> sebanyak 223 siswa V : Independen : Kecanduan <i>smartphone</i> Dependen : Kualitas tidur I : Kuesioner A : Uji korelasi <i>product moment</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien korelasi $r = -0,135$ dengan $p = 0,043$ ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut berarti semakin tinggi kecanduan <i>smartphone</i> , maka semakin rendah kualitas tidur pada individu. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan <i>smartphone</i> , maka semakin tinggi kualitas tidur individu.
6.	Hubungan antara tingkat kecanduan <i>gadget</i> dengan prestasi belajar siswa usia 10-11 tahun (Larasati Aurora Arifin dan farid Agung Rahmadi, 2017) Sumber : Jurnal Kedokteran Dipeonegoro 6 (2)	D : <i>Cross sectional</i> S : <i>Purposive sampling</i> sebanyak 49 siswa V : Independen : Kecanduan <i>smartphone</i> Dependen : Prestasi belajar I : Kuesioner A : Uji <i>Chi square</i>	Hasil penelitian menunjukkan subjek berjumlah 49 yang terdiri dari 29 siswa dan 20 siswi. Sebanyak 19 (38,8%) siswa memiliki tingkat kecanduan <i>gadget</i> tinggi. Hasil uji bivariate Kai kuadrat tidak didapatkan hubungan yang bermakna antara skor tingkat kecanduan <i>gadget</i> dengan prestasi belajar siswa ( $p = 0,181$ )
7.	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado (Beauty Manumpil, Yudi Ismanto dan Franly Onibala, 2015) Sumber : eJurnal Keperawatan 3 (2) Univ. Sam Ratulangi	D : <i>Cross sectional</i> S : <i>Purposive sampling</i> sebanyak 41 responden V : Independen : Penggunaan <i>gadget</i> Dependen : Tingkat prestasi I : Kuesioner A : <i>Chi square</i>	Siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan <i>gadget</i> , siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado
8.	<i>Internet Addiction Test (IAT) : Which is the best factorial Solution ?</i> (Francesca Liga, Antonio Bruno and Ivan Formica, 2013) Sumber : J Med Internet Res 15 (10) <i>National Center for Biotechnology Information</i> (NCBI)	D : Analisis faktor S : 458 responden V : Independen : <i>Internet addiction</i> Dependen : Faktor struktur stabilitas lintas budaya I : Kuesioner A : <i>Bartlett's Test of Sphericity</i>	Hasil menunjukkan 176/485 (36,3%) peserta dengan skor IAT dari 40 hingga 69, mengungkapkan penggunaan Internet yang berlebihan, dan 11/485 (1,9%) peserta dengan skor IAT dari 70 hingga 100, menunjukkan masalah signifikan karena penggunaan Internet.

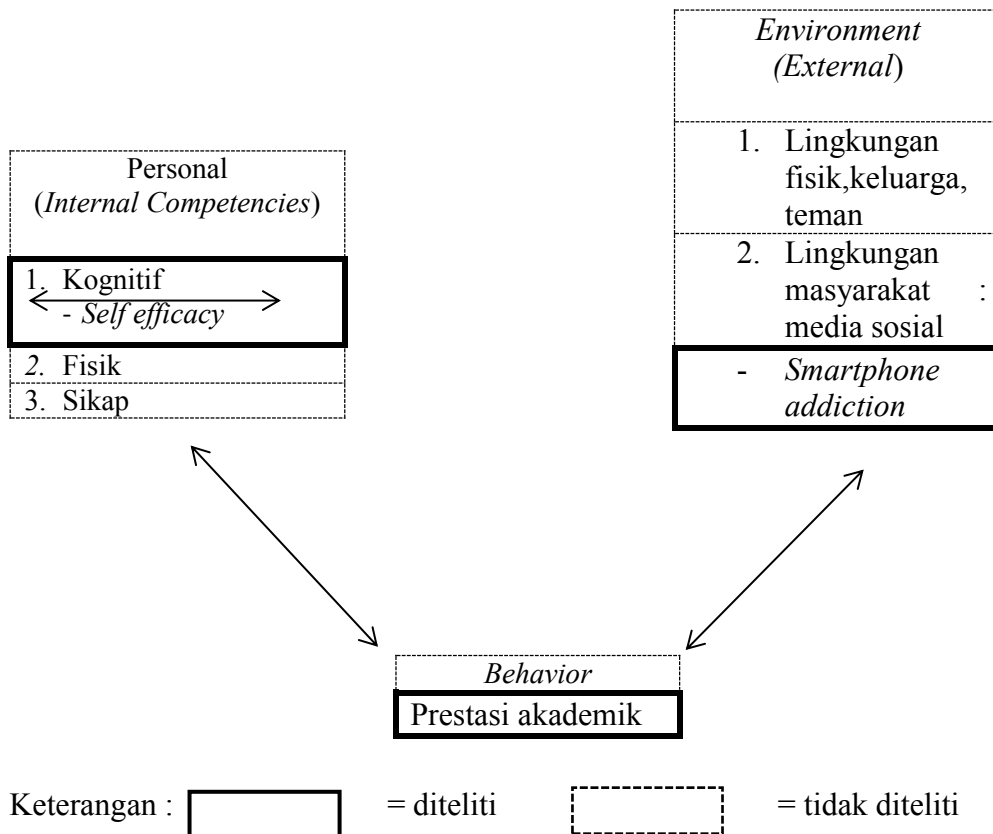
9.	<i>The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents</i> (Min Kwon, Dai-Jin Kim, Hyun Cho and Soo Yang, 2013) Sumber : <i>Addiction research Institute PLOS one</i> 8(12)	D : <i>Cross sectional</i> S : <i>Purposive sampling</i> sebanyak 540 responden V : Independen : Dependen : SAS, SAPS dan skala KS I : Kuesioner A : Korelasi <i>Pearson</i>	Hasil dari penelitian ini bahwa SAS-SV dapat menunjukkan reliabilitas dan validitas yang baik untuk penilaian kecanduan <i>smartphone</i> . Skala kecanduan <i>smartphone</i> versi singkat yang dikembangkan dan divalidasi dalam penelitian ini, dapat digunakan secara efisien untuk evaluasi kecanduan <i>smartphone</i> di komunitas dan daerah penelitian.
10.	Faktor personal, <i>Self efficacy</i> dan Upaya Pencegahan Kanker Serviks pada Perempuan Usia produktif (Ni Ketut Alit Armini, Iqlima Dwi Kurnia dan Fani Lailatul Hikmah, 2016) Sumber : Jurnal Ners 11 (2) e-Journal Unair	D : <i>Cross sectional</i> S : <i>Simple random sampling</i> sebanyak 64 responden V : Independen : Faktor personal (biologi, psikologi, sosiokultural) dan <i>self efficacy</i> Dependen : Upaya pencegahan primer dan sekunder kanker serviks I : Kuesioner A : Uji spearman rho	Hasil penelitian menunjukkan hubungan antara faktor personal dan upaya pencegahan kanker serviks menghasilkan $p = 0,025$ ( $\alpha = 0,05$ ). Sedangkan variable hubungan <i>self efficacy</i> dengan upaya pencegahan kanker serviks pada wanita usia produktif menghasilkan $p = 0,094$ ( $\alpha = 0,05$ ).Kesimpulannya faktor personal berhubungan dengan upaya pencegahan kanker serviks pada wanita usia produktif sedangkan <i>self efficacy</i> tidak berhubungan dengan upaya pencegahan kanker serviks pada wanita usia produktif.
11.	Relaksasi Afirmasi Meningkatkan <i>Self Efficacy</i> Pasien Kanker Nasofaring (Ah.Yusuf, Ira Suarilah, Pandu Rahmat, 2010) Sumber : Jurnal Ners 5 (1) e-Journal Unair	D : <i>Pra eksperimental on- group pre-post test design</i> S : <i>Purposive sampling</i> sebanyak 19 orang V : Independen : Relaksasi afirmasi Dependen : <i>Self efficacy</i> I : Kuesioner A : Uji <i>Wilcoxon signed ranked test</i>	Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberikan perlakuan relaksasi afirmasi 7 responden (37%) mengalami <i>self efficacy</i> sedang, 58% baik dan 5% kurang. Setelah diberikan relaksasi afirmasi 17 responden (89%) pasien kanker nasofaring memiliki <i>self efficacy</i> yang tinggi dan 2 responden (11%) masih mengalami <i>self efficacy</i> yang sedang.
12.	<i>The relationship between cell phone Use and Academic Performance in a Sample of U.S College Students</i> (Andrew	D : <i>Cross sectional</i> S : <i>purposive sampling</i> dengan responden sebanyak 536 orang V : Independen :	Hasil regresi hirarkis ( $R$ ) = .449) menunjukkan bahwa penggunaan telepon seluler secara signifikan ( $p < .001$ ) dan negatif ( $\beta = -.164$ ) terkait dengan IPK perguruan tinggi

Lepp, Jacob E. Barkley and Aryn C. Karpinski, 2015) Sumber : SAGE Journals	Penggunaan telepon seluler Dependen : Kinerja akademik I : Kuesioner A : Uji ANOVA dan Uji Pearson's	setelah mengontrol variabel demografi, <i>self-efficacy</i> untuk belajar mandiri, <i>self-efficacy</i> untuk prestasi akademik, dan IPK SMA yang merupakan prediktor signifikan ( $p < .05$ ). Jadi kesimpulannya semakin meningkat penggunaan telepon seluler maka akan terjadi penurunan kinerja akademik.
13. Hubungan antara kecemasan sosial dengan <i>smartphone</i> <i>addiction</i> pada remaja awal (Hani Restu Rahmadyan, 2017) Sumber : <i>Repository</i> Unair Fakultas Psikologi	D : Korelasional S : purposive sampling sebanyak 105 remaja V : Independen : <i>Smartphone addiction</i> Dependen : Kecemasan sosial I : Kuesioner A : Uji korelasi <i>spearman rho</i>	Berdasarkan analisis data pada 105 subyek dengan korelasi <i>spearman rho</i> menunjukkan sig = 0,002 menunjukkan bahwa Ha diterima sehingga terdapat hubungan antara kecemasan sosial dengan <i>smartphone</i> <i>addiction</i> pada remaja awal. Koefisien korelasi sebesar 0,255 menyatakan bahwa hubungan keduanya adalah lemah.

## BAB 3

## KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

## 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian



Bagan 3.1 Kerangka konsep hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik berdasarkan teori *social learning* Bandura (1977)

Perilaku manusia dapat diprediksi dan dimodifikasi melalui prinsip-prinsip belajar dengan memperhatikan kemampuan berpikir dan interaksi sosialnya. Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa berhubungan satu sama lain. Melalui interaksi tersebut akan mengalami proses belajar, karena pada dasarnya manusia melakukan kegiatan belajar sepanjang hidupnya. Keberhasilan proses belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar dirinya (Bandura, 1977; Tarsono, 2010). Winarto (2011) menjelaskan bahwa model pembelajaran Bandura, dipengaruhi oleh faktor perilaku, personal, dan lingkungan. Menurut Bandura,



dasar kognitif dalam proses belajar dapat diringkas dalam empat tahap, yaitu: perhatian, mengingat, produksi motorik, dan motivasi. Dalam model ini, faktor personal memainkan peranan amat penting. Faktor personal yang ditekankan oleh Bandura adalah *self efficacy*. Bandura mendefinisikan *self efficacy* sebagai keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk menghadapi dan memecahkan masalah dengan efektif. Efikasi diri juga berarti meyakini diri sendiri mampu berhasil dan sukses (Bandura, 2001; Ainiyah, 2017). Bandura menjelaskan untuk memahami perilaku individu maka perlu memahami interaksi individu tersebut dengan lingkungannya meliputi lingkungan keluarga, teman-teman atau lingkungan masyarakat lain. Menurut Crain (1992) teori *sosial learning* menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh personal atau model hidup, tetapi juga yang ditunjukkan oleh media massa. Media massa tersebut dapat berbentuk film, televisi, radio, buku, majalah, tabloid atau surat kabar dan media sosial (Bandura, 1977; Tarsono, 2010). Perilaku individu akan terbentuk dengan meniru perilaku di lingkungan sebagai model dan proses peniruan terjadi sesuai dengan situasi dan tujuannya. Dari perilaku belajar akan menghasilkan prestasi akademik.

### 3.2 Hipotesis

Hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah :

H1a : Ada hubungan *smartphone addiction* dengan *self efficacy* pada siswa di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

H1b : Ada hubungan *smartphone addiction* dengan prestasi akademik pada siswa di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

H1c : Ada hubungan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada siswa di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

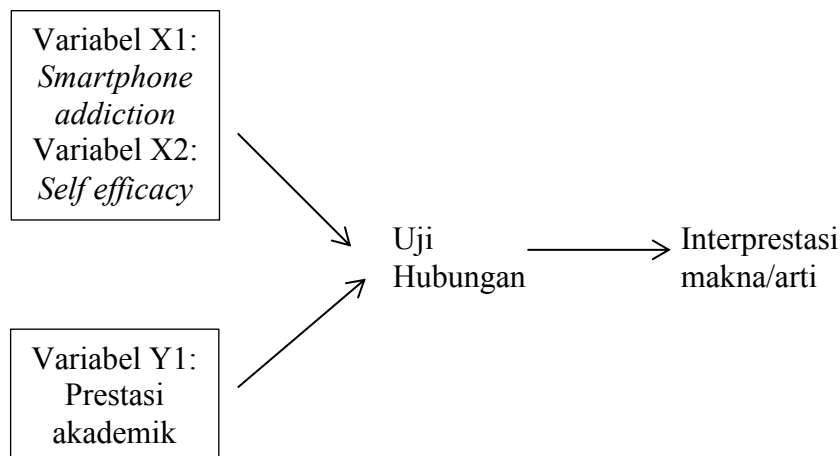
## BAB 4

## METODE PENELITIAN

## 4.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan hubungan antarvariabel. Penelitian *cross sectional* adalah penelitian dimana peneliti mengukur/ mengobservasi data variabel independen dan dependen hanya sekali pada satu waktu (Nursalam, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan tingkat kecanduan *smartphone* dan tingkat *self efficacy* dengan prestasi akademik.

Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut :



Bagan 4.1 Kerangka Penelitian *Smartphone Addiction* dan *Self Efficacy* dengan Prestasi Akademik

## 4.2 Populasi, sampel dan *sampling*

### 4.2.1 Populasi

Populasi adalah subjek (misalnya manusia; klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2016). Populasi target pada penelitian ini adalah populasi yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan meliputi kelas XI dan XII tahun ajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 485 siswa.

### 4.2.2 Sampel

Sampel adalah populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subyek penelitian melalui *sampling* (Nursalam, 2016). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan kelas XI dan XII tahun ajaran 2018/2019 dengan kriteria sebagai berikut :

#### 1. Kriteria Inklusi

- a. Mempunyai *smartphone*

#### 2. Kriteria Eksklusi

- a. Siswa yang tidak masuk sekolah saat penelitian dilakukan

Setelah mendapatkan data responden sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi, kemudian sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin tahun 1960 dalam (Nursalam, 2016) sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(d^2)}$$

Keterangan :

n = besar sampel

N = besar populasi

d = derajat penyimpangan terhadap populasi yang diinginkan : 10% (0,10), 5% (0,05) atau 1% (0,01)

Jumlah sampel penelitian

$$n = \frac{N}{1 + N(d^2)}$$

$$= \frac{485}{1 + 485 (0,05)^2} = \frac{485}{2,2125} = 219,209 \approx 219$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus diatas, besar sampel dalam penelitian ini adalah 219 responden.

#### 4.2.3 Sampling

*Sampling* merupakan proses untuk menyeleksi populasi agar memperoleh sampel yang benar dan sesuai dengan subyek penelitian (Nursalam, 2016). Teknik *sampling* yang digunakan adalah *probability sampling* dengan teknik *cluster sampling*. Penentuan besar sampel pada setiap kelas dilakukan dengan alokasi proporsional standar sampel yang diambil dengan cara :

$$\text{Jumlah sampel tiap kelas} = \frac{\text{jumlah siswa per kelas}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah tiap kelas}$$

Tabel 4.1 Jumlah sampel per kelas

XI		XII	
IPA 1	13	IPA 1	16
IPA 2	13	IPA 2	15
IPA 3	13	IPA 3	15
IPA 4	13	IPA 4	16
$\Sigma$	52	$\Sigma$	62
IPS 1	13	IPS 1	13
IPS 2	13	IPS 2	13
IPS 3	14	IPS 3	13
IPS 4	13	IPS 4	13
$\Sigma$	53	$\Sigma$	52
Total	105	Total	114

### 4.3 Variabel Penelitian

#### 4.3.1 Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang memengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain. Variabel independen biasanya dimanipulasi, diamati dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel lain (Nursalam, 2016). Variabel independen dalam penelitian ini adalah *smartphone addiction* dan *self efficacy* pada siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

#### 4.3.2 Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2016). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah prestasi akademik pada siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

### 4.4 Definisi Operasional

Tabel 4.2 Definisi Operasional Hubungan *Smartphone Addiction* dan *Self Efficacy* dengan Prestasi Akademik pada Remaja

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Independen <i>Smartphone addiction</i>	Keadaan dimana terjadi ketidakmampuan siswa untuk mengontrol pengaksesan internet melalui <i>smartphone</i>	Tingkat adiksi meliputi: 1. Gangguan kehidupan sehari-hari ( <i>Daily life disturbance</i> ) 2. Semangat dalam penggunaan dan hampa tanpa menggunakan <i>smartphone</i> ( <i>Positive anticipation</i> ) 3. Tidak sabar resah dan bisa	Kuesioner SAS ( <i>Smartphone Addiction Scale</i> )	Ordinal	1. Adiksi rendah : $X < \text{Mean} - \text{SD}$ 2. Adiksi sedang : $\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$ 3. Adiksi berat : $X > \text{Mean} + \text{SD}$  Keterangan : X : Skor total SD : Standar deviasi

					mengantisipasi i ( <i>Withdrawal</i> ) 4. Mengabaikan kehidupan sosial ( <i>Cyberspace          oriented          Relationship</i> ) 5. Penggunaan yang berlebihan ( <i>Overuse</i> ) 6. Tidak dapat mengontrol ( <i>Tolerance</i> )
Independen <i>Self efficacy</i>	Rasa percaya diri dan keyakinan yang dimiliki siswa dalam menyelesaika n tugas akademik di sekolah	1. Tingkat kesulitan tugas ( <i>magnitude</i> ) 2. Luas bidang perilaku ( <i>generality</i> ) 3. Kekuatan keyakinan ( <i>strength</i> )	Kuesioner	Ordinal	1. Rendah : $X < \text{Mean} - \text{SD}$ 2. Sedang : $\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$ 3. Tinggi : $X > \text{Mean} + \text{SD}$
Keterangan : X : Skor total SD : Standar deviasi					
Dependen Prestasi akademik	Hasil rata- rata total dari suatu proses belajar yang diukur dengan tes terstandar (UAS) yang dinyatakan dalam bentuk angka	1. Pengetahuan 2. Keterampil an	Nilai UAS tahun ajaran 2017/ 2018	Interval	A = 90-100 (sangat baik) B = 80-89 (baik) C = 70-79 (cukup) D = $\leq 69$ (kurang)

## 4.5 Pengumpulan dan Pengolahan Data

### 4.5.1 Instrumen

Peneliti menggunakan kertas dan *smartphone* yang digunakan pengambilan data. Kertas digunakan untuk permohonan penelitian dan *inform consent*. Peneliti mengambil data untuk pengukuran tingkat kecanduan *smartphone* menggunakan aplikasi *google form* yang berisikan kuesioner *Smartphone Addiction Scale* (SAS) dan kuesioner tingkat *self efficacy*. Kuesioner *Smartphone Addiction Scale* (SAS) diambil dari penelitian Kwon (2013) yang telah dimodifikasi oleh Meirianto (2018) dan kuesioner *General Self Efficacy* (GSE) diambil dari penelitian Bandura (1977) yang telah dimodifikasi oleh Janatin (2015). Peneliti menggunakan data nilai total rata-rata rapor UAS semester 2 sebagai parameter prestasi akademik dengan keterangan A = 90-100 (sangat baik), B = 80-89 (baik), C = 70-79 (cukup) dan D =  $\leq 69$  (kurang). Pembulatan desimal apabila nilai setelah koma lebih dari sama dengan 5 maka dibulatkan keatasnya (ditambah 1) dan apabila nilainya kurang dari 5 dibulatkan kebawah. Contoh : Nilai 85,5 dibulatkan menjadi 86 sedangkan nilai 85,4 dibulatkan tetap menjadi 85.

Tabel 4.3 Blue Print Kuesioner *Smartphone Addiction Scale* (SAS)

No	Indikator / Aspek	Distribusi Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Daily life disturbance</i>	1,2,		2
2	<i>Positive anticipation</i>	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,		8
3	<i>Withdrawal</i>	11, 12, 13, 14, 15, 16		6
4	<i>Cyberspace oriented Relationship</i>	17,18, 19, 20, 21, 22, 23		7
5	<i>Overuse</i>	24, 25, 26		4
6	<i>Tolerance</i>	27, 28		3
<b>Jumlah</b>				<b>28</b>

Tabel 4.4 Blue Print Kuesioner *General Self Efficacy* (GCE)

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1. Tingkat kesulitan tugas ( <i>magnitude</i> )		Tingkat penyelesaian tugas	1, 30	3, 4	4
		Tingkat Kesulitan tugas	2,6	16	3
		Optimis menghadapi kesulitan	8, 11	23, 27	4
2. Tingkat kekuatan ( <i>strength</i> )		Kegigihan dalam belajar	12, 13	14, 15	4
		Kegigihan dalam menyelesaikan tugas	9	18, 31	3
		Konsistensi dalam mencapai tujuan	29	20, 21	3
3. Generalisasi ( <i>generality</i> )		Penguasaan tugas yang diberikan	22	7, 24	3
		Penguasaan materi pelajaran	25	5, 26	3
		Cara mengatur waktu	10, 28	17, 19	4
Jumlah			14	17	31

Tabel 4.5 Blue Print Prestasi Akademik

No	Indikator / Aspek	Skor	Keterangan
1	Pengetahuan	90-100	A = sangat baik
2	Keterampilan	80-89	B = baik
		70-79	C = cukup
		≤ 69	D = Kurang

#### 4.5.2 Uji Validitas dan Reabilitas

Hasil analisis uji coba dari Meirianto (2018) yang telah dilakukan terhadap skala kecanduan *smartphone* yang terdiri dari 33 item menghasilkan 5 item gugur dikarenakan skor validitas item tersebut berada di bawah nilai 0,176. Item-item yang gugur tersebut adalah 2, 3, 4, 28 dan 32. Selanjutnya diperoleh hasil akhir nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,931.

Hasil uji validitas oleh Janatin (2015) yang telah dilakukan terhadap skala *self efficacy* yang terdiri dari 36 item menghasilkan 5 item gugur. Kemudian untuk uji reliabilitas yang dilakukan dengan uji statistic *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) dengan



ketentuan bahwa variabel yang diteliti dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) adalah di atas 0,6. Hasil dari uji reliabilitas kuesioner *self efficacy* sebesar 0,897 dinyatakan reliabel dan baik digunakan sebagai instrumen penelitian.

#### 4.5.3 Lokasi dan Waktu penelitian

Lokasi penelitian di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan dan waktu penelitian pada bulan November sampai Desember 2018.

#### 4.5.4 Prosedur Pengumpulan Data

1. Prosedur pelaksanaan penelitian diawali dengan mengurus surat ijin permohonan data awal ke bagian akademik Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, kemudian menyerahkan ke SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.
2. Peneliti melakukan pengambilan data awal di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan. Pengumpulan data awal dengan meminta DKN tahun ajaran 2017/2018, mewawancarai sebagian siswa dan guru BK.
3. Peneliti melakukan penentuan jadwal pelaksanaan penelitian setelah melakukan sidang proposal dan dinyatakan layak etik, dan mengikuti sidang etik yang dilaksanakan di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
4. Peneliti mengurus surat ijin permohonan penelitian ke bagian akademik Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, kemudian peneliti meminta ijin kepada pihak sekolah dan kepala sekolah SMAN 1 Ngadirojo Pacitan dengan menyerahkan surat permohonan pengantar penelitian dari Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Prosedur dan menjelaskan tujuan penelitian kepada pihak SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

5. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan metode *probability sampling (cluster sampling)*. Peneliti mengambil absensi siswa yang didapat dari TU SMAN 1 Ngadirojo Pacitan. Hasil *cluster sampling* yang telah ditentukan kemudian dipilih *random* dengan cara mengambil kertas yang tertulis nomor absen siswa perkelas yang diletakkan dalam toples. Jumlah pengambilan kertas sesuai hasil *cluster sampling*.
6. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti menjelaskan tujuan dan proses penelitian yang dilakukan dan memberikan *informed consent* (surat persetujuan menjadi subjek penelitian) yang harus ditandatangani oleh responden dan guru BK. Responden boleh menolak ikut serta dalam penelitian. Kemudian dimintai nomor *Whatsapp* untuk dimasukkan kedalam grup yang dibuat oleh peneliti. Setelah ditentukan siswa yang ikut serta dalam penelitian, peneliti meminta kepada responden untuk membawa *smartphone* yang tersambung dengan internet pada saat pengumpulan data.
7. Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 4 Desember 2018 pada siswa kelas XI dan XII dengan waktu yang telah disepakati oleh semua responden. Kuesioner dilakukan menggunakan aplikasi *google form* yang dikirimkan melalui *link* pada grup *Whatsapp* yang sudah dibuat peneliti. Responden dikumpulkan bersama pada kelas masing-masing untuk melakukan pengisian kuesioner.
8. Pada tahap terminasi dilakukan 1 minggu setelah pengambilan data selesai dengan pemberian *goodie bag* dan mengucapkan terima kasih kepada semua responden yang ikut dalam penelitian.

9. Peneliti meminta data hasil nilai rata-rata nilai rapor UAS semester 2 kelas XI dan XII kepada bidang kurikulum SMAN 1 Ngadirojo Pacitan.

#### 4.5.5 Analisis Data

Analisa data merupakan kegiatan setelah seluruh kuesioner dari responden terkumpul. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengolahan data, dengan tahapan sebagai berikut :

1. *Editing*

Pada tahap editing dilakukan pemeriksaan kembali kebenaran data yang telah dikumpulkan. Peneliti melakukan pemeriksaan kembali kelengkapan data responden untuk menghindari kekurangan data dan kelengkapan mengisi kuesioner.

2. *Coding*

Peneliti memberikan kode pada masing-masing identitas responden berupa angka untuk menjaga kerahasiaan. *Coding* dilakukan pada data untuk memudahkan dalam menyajikan data.

3. *Entry data*

Peneliti memasukkan data yang telah terkumpul dari responden ke *software* komputer.

4. Analisa data

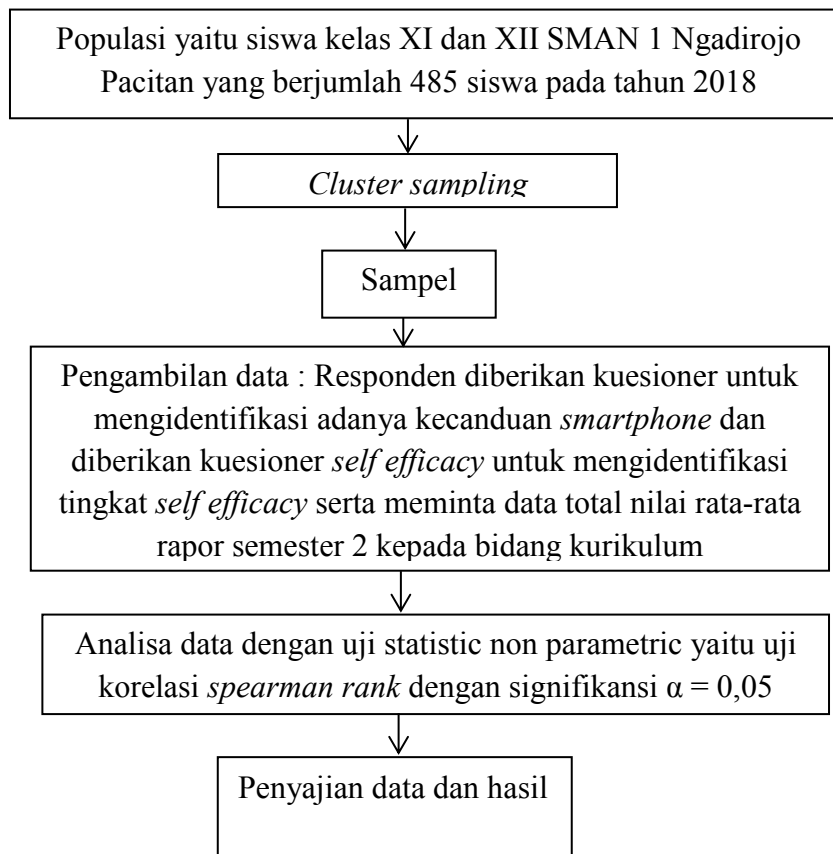
Data diolah dan di uji dengan uji statistik non parametrik yaitu uji korelasi *spearman* yang dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21.0 dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sumber data untuk kedua variabel yang akan dikonversikan dapat bersal dari sumber yang tidak sama, jenis data yang

dikorelasikan adalah data ordinal dan interval, serta data dari kedua variabel tidak harus membentuk distribusi normal.

Tabel 4.6 Inteprestasi hasil uji hipotesis berdasarkan kekuatan korelasi, nilai p dan arah korelasi

No.	Parameter	Nilai	Intepretasi
1.	Kekuatan korelasi (r)	0,0-0,199	Sangat lemah
		0,20-0,399	Lemah
		0,40-0,599	Sedang
		0,60-0,799	Kuat
		0,80-1,000	Sangat Kuat
2.	Nilai p	$p < 0,05$	Terdapat korelasi yang bermakna anatar dua variabel
		$P > 0,05$	Tidak terdapat korelasi yang bermakna anantara dua variabel yang di uji
3.	Arah Korelasi	+ (positif)	Searah. Semakin besar nilai satu variabel, semakin besar pula nilai variabel lainnya
		- (negative)	Berlawanan arah. Semakin besar nilai satu variabel, semakin kecil nilai variabel yang lain

#### 4.6 Kerangka Kerja



Bagan 4.2 Kerangka kerja penelitian hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja

#### 4.7 Masalah Etik

Penelitian ini telah mendapat sertifikat etik dari Komite Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya dengan Nomor 1217-KEPK.

##### 4.7.1 Lembar persetujuan menjadi responden

Lembar persetujuan diberikan kepada responden yang diteliti, tujuannya adalah responden mengetahui maksud dan tujuan peneliti serta dampak yang diteliti selama pengumpulan data. Jika responden bersedia diteliti, responden akan

menandatangani persetujuan dan jika responden menolak diteliti maka peneliti tidak akan memaksa serta akan tetap mengormati hak-haknya.

#### 4.7.2 Tanpa nama

Peneliti menjaga kerahasiaan identitas responden dengan tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data (kuesioner) yang diisi oleh responden. Lembar tersebut hanya diberi nomor kode tertentu.

#### 4.7.3 Kerahasiaan (*confidentiality*)

Kerahasiaan informasi yang telah diperoleh dari responden dijamin kerahasiaan data. Data penelitian disimpan sendiri oleh peneliti dan tidak disebarluaskan.

### 4.8 Keterbatasan

Penelitian kepada siswa SMAN 1 Ngadirojo ini mengalami kesulitan dalam mengkondisikan siswa per kelas untuk masuk karena pada waktu penelitian bersamaan dengan *classmeeting*. Beberapa siswa sedang mengikuti berbagai perlombaan. Peneliti meminta bantuan guru untuk mengumumkan kepada siswa melalui mikrofon.

## BAB 5

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil penelitian yang diperoleh sejak tanggal 30 November sampai dengan 12 Desember 2018, dari data hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan. Penyajian hasil penelitian data umum yaitu data demografi responden meliputi usia, jenis kelamin, kelas, uang saku perhari, pendidikan terakhir orangtua, penggunaan *smartphone* yang sering dilakukan dan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *smartphone*. Data khusus tentang *smartphone addiction*, *self efficacy* dan prestasi akademik.

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Ngadirojo yang terletak di Desa Hadiluwih, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Luas tanah SMAN 1 Ngadirojo sebesar 19,560 M<sup>2</sup>. Total peserta didik yang sedang menempuh pendidikan tahun ajaran 2017/2018 berjumlah 720 siswa dengan jumlah 24 kelas. Adapun sebaran kelas dan jumlah siswa adalah kelas X terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 235 siswa, kelas XI terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 232 siswa dan kelas XII terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 253 siswa. Jumlah guru yang mengajar sebanyak 45 orang. SMAN 1 Ngadirojo Pacitan mengacu pada kurikulum 2013. Siswa bersekolah 5 hari dalam seminggu yaitu pada hari senin hingga hari jumat mulai pukul 07.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB.

SMAN 1 Ngadirojo Pacitan mempunyai peraturan bahwa selama kegiatan belajar siswa tidak boleh membawa *smartphone* ke dalam kelas. Apabila terdapat razia membawa *smartphone* ke dalam kelas maka *smartphone* disita oleh guru BK. *Smartphone* dikembalikan apabila siswa membuat dan menyerahkan surat pernyataan yang mengetahui orangtua siswa kepada guru BK.

### 5.1.2 Karakteristik responden

Tabel 5.1 Distribusi responden berdasarkan karakteristik siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

Karakteristik		N	%
Kelompok usia (tahun)	15	2	0,9
	16	54	24,6
	17	100	45,7
	18	60	27,4
	19	3	1,4
<b>Total</b>		219	100
Jenis kelamin	Laki-laki	80	36,5
	Perempuan	139	63,5
<b>Total</b>		219	100
Kelas	XI	105	47,9
	XII	114	52,1
<b>Total</b>		219	100
Uang saku per hari	< Rp.5.000	26	11,9
	Rp.5.000 – Rp.10.000	162	74
	Rp.11.000 – Rp.20.000	24	10,9
	Rp.21.000 – Rp.30.000	5	2,3
	≥ Rp.31.000	2	0,9
<b>Total</b>		219	100
Pendidikan orangtua (Ayah)	SD	22	10
	SMP	28	12,8
	SMA	106	48,4
	PT	63	28,8
<b>Total</b>		219	100
Penggunaan <i>smartphone</i>	Media sosial	43	19,6
	Bermain <i>games</i>	23	10,5
	Membaca kabar berita	11	5,0
	Chatting (WA, line, pesan)	96	43,9
	Mengerjakan tugas	27	12,3
	Menonton <i>video</i> , film, <i>vlog</i>	19	8,7
<b>Total</b>		219	100



Karakteristik	N	%
Waktu yang ≤ 2 jam/hari	19	8,7
dihabiskan 3-4 jam/hari	59	26,9
dalam 5-6 jam/hari	77	35,2
menggunakan ≥7 jam/perhari	64	29,2
<i>smartphone</i>		
jam/hari		
<b>Total</b>	219	100

Berdasarkan tabel 5.1 mengenai hasil data karakteristik didapatkan yaitu distribusi sampel berdasarkan kelompok usia dengan jumlah terbanyak adalah usia 17 tahun sebanyak 100 responden (45,7%). Distribusi sampel berdasarkan jenis kelamin yang dominan adalah perempuan sebanyak 139 responden (63,5%). Distribusi berdasarkan kelas yang dominan adalah kelas XII dengan jumlah 114 responden (52,1%). Distribusi berdasarkan uang saku perhari yang terbanyak yaitu Rp.5.000 – Rp.10.000 berjumlah 162 responden (74%). Pendidikan terakhir orangtua responden sebagian besar berpendidikan SMA dengan jumlah 106 responden (48,4%). *Smartphone* mayoritas digunakan untuk *chatting* (Via WA, Line, pesan) sebanyak 185 responden (84,5%). Sebagian besar responden menghabiskan waktu dalam penggunaan *smartphone* yaitu 5-6 jam/hari sebanyak 77 responden (35,2%).

### 5.1.3 Data khusus

#### 1. *Smartphone addiction*

Tabel 5.2 Distribusi responden berdasarkan tingkat adiksi *smartphone* (*smartphone addiction*) di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

Tingkat adiksi	n	%
Adiksi rendah	76	34,7
Adiksi sedang	109	49,8
Adiksi berat	34	15,5
<b>Total</b>	219	100

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa tingkat *smartphone addiction* siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan yang tertinggi adalah adiksi sedang sebanyak 109 responden (49,8%). Adiksi sedang merupakan kategori yang diperoleh dari rentang nilai  $74,67 \leq X \leq 121,33$  dengan mean 98 dan SD (standar deviasi) 23,33.

Tabel 5.3 Distribusi responden berdasarkan indikator *smartphone addiction* di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

Indikator	Tingkat Adiksi					
	Rendah		Sedang		Berat	
	n	%	n	%	n	%
<i>Daily life disturbance</i>	83	37,9	81	37,0	55	25,1
<i>Positive anticipation</i>	65	29,7	107	48,9	47	21,5
<i>Withdrawal</i>	98	44,7	86	39,3	35	16
<i>Cyberspace oriented Relationship</i>	94	42,9	91	41,6	34	15,5
<i>Overuse</i>	65	29,7	115	52,5	39	17,8
<i>Tolerance</i>	74	33,8	90	41,1	55	25,1

Tabel 5.3 menunjukkan bahwa indikator terbanyak yaitu *overuse* dengan jumlah 115 responden (52,5%). Indikator adiksi rendah yang paling besar terdapat pada *withdrawal* sebanyak 98 responden (44,7%). Indikator adiksi sedang yang paling mendominasi yaitu *overuse* sebanyak 15 responden (52,5%). Indikator adiksi berat yang paling mendominasi yaitu *daily life disturbance* dan *tolerance* yaitu 55 responden (25,1%).

## 2. Self efficacy

Tabel 5.4 Distribusi responden berdasarkan tingkat *self efficacy* di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

Tingkat <i>Self efficacy</i>	n	%
Rendah	2	0,9
Sedang	193	88,1
Tinggi	24	11
<b>Total</b>	<b>219</b>	<b>100</b>

Tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat *self efficacy* siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan adalah *self efficacy* sedang sebanyak 193 responden

(88,1%). *Self efficacy* sedang merupakan kategori yang diperoleh dari rentang nilai  $72,33 \leq X \leq 113,67$  dengan mean 93 dan SD (standart deviasi) 20,67.

Tabel 5.5 Distribusi responden berdasarkan indikator *self efficacy* di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

Indikator		<i>Self Efficacy</i>					
		Rendah		Sedang		Tinggi	
		n	%	n	%	n	%
Tingkat kesulitan tugas ( <i>magnitude</i> )		4	1,8	188	85,8	27	12,3
Tingkat kekuatan ( <i>strength</i> )		10	4,6	176	80,4	33	15,1
Generalisasi ( <i>generality</i> )		7	3,2	192	87,7	20	9,1

Tabel 5.5 menunjukkan bahwa indikator *self efficacy* pada responden sebagian besar adalah generalisasi (*generality*) yaitu sebanyak 192 responden (87,7%). Indikator *self efficacy* kategori rendah terbanyak yaitu tingkat kekuatan (*strength*) sebanyak 10 responden (4,6%). Indikator *self efficacy* kategori sedang yang mendominasi adalah generalisasi (*generality*) yaitu 192 responden (87,7%). Indikator *self efficacy* kategori tinggi yang paling banyak yaitu tingkat kekuatan (*strength*) sebanyak 33 responden (15,1%).

### 3. Prestasi akademik

Tabel 5.6 Distribusi responden berdasarkan tingkat prestasi akademik di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

Prestasi akademik	n	%
Sangat baik	0	0
Baik	74	33,8
Cukup	143	65,3
Kurang	2	0,9
<b>Total</b>	<b>219</b>	<b>100</b>

Tabel 5.6 menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat prestasi akademik siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan adalah cukup sebanyak 143 responden (65,3%).

Prestasi akademik cukup merupakan kategori yang diperoleh dari hasil rata-rata nilai rapor yaitu nilai 70 – 79.

#### 4. Hubungan *smartphone addiction* dengan *self efficacy*

Tabel 5.7 Hubungan *smartphone addiction* dengan *self efficacy* di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

		Self Efficacy						Total	
		Rendah		Sedang		Tinggi			
		n	%	n	%	n	%	n	%
Tingkat adiksi	Adiksi rendah	0	0	63	28,8	13	5,9	76	34,7
	Adiksi sedang	1	0,5	98	44,7	10	4,6	109	49,8
	Adiksi berat	1	0,5	32	14,6	1	0,5	34	15,5
Total		2	0,9	193	88,1	24	11,0	219	100
Spearman's rank		Koefisien korelasi (r): - 0,177				Signifikan (p) : 0,009			

Tabel 5.7 menunjukkan bahwa tingkat *smartphone addiction* terendah terbanyak pada responden dengan *self efficacy* sedang sebanyak 63 responden (28,8%). Tingkat *smartphone addiction* berat terbanyak pada responden dengan *self efficacy* sedang sebanyak 32 responden (14,6%). *Self efficacy* tertinggi terbanyak pada responden dengan *smartphone addiction* rendah sebanyak 13 (5,9%). Analisa data menggunakan uji *Spearman* didapatkan nilai  $p = 0,009$  dengan derajat signifikansi  $\alpha < 0,05$ , disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *smartphone addiction* dengan *self efficacy*. Hasil dari koefisien korelasi adalah  $- 0,177$  yang menunjukkan terdapat hubungan yang sangat lemah dengan arah korelasi negatif yaitu semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* maka semakin rendah *self efficacy*.

5. Hubungan *smartphone addiction* dengan prestasi akademikTabel 5.8 Hubungan *smartphone addiction* dengan prestasi akademik di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

		Prestasi akademik						Total	
		Kurang		Cukup		Baik			
		n	%	n	%	n	%	n	%
Tingkat adiksi	Adiksi rendah	0	0	46	21,0	30	13,7	76	34,7
	Adiksi sedang	0	0	71	32,4	38	17,4	109	49,8
	Adiksi berat	2	0,9	25	11,4	7	3,2	34	15,5
Total		2	0,9	142	64,8	75	34,2	219	100
<i>Spearman's rank</i>		<i>Koefisien korelasi (r): - 0,135</i>						<i>Signifikan (p) : 0,046</i>	

Tabel 5.8 menunjukkan bahwa tingkat *smartphone addiction* terendah terbanyak pada responden dengan prestasi akademik cukup sebanyak 46 responden (21,0%). Tingkat *smartphone addiction* berat terbanyak pada responden dengan prestasi akademik cukup sebanyak 25 responden (11,4%). Prestasi akademik kurang terbanyak pada responden dengan *smartphone addiction* berat sebanyak 2 responden (0,9%). Analisa data menggunakan uji *Spearman* didapatkan nilai  $p = 0,046$  dengan derajat signifikansi  $\alpha < 0,05$ , maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *smartphone addiction* dengan prestasi akademik. Hasil dari koefisien korelasi adalah  $- 0,135$  yang menunjukkan terdapat hubungan yang sangat lemah dengan arah korelasi negatif yaitu semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* maka semakin rendah prestasi akademik.

6. Hubungan *self efficacy* dengan prestasi akademikTabel 5.9 Hubungan *self efficacy* dengan prestasi akademik di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan November sampai Desember 2018

		Prestasi akademik						Total	
		Kurang		Cukup		Baik			
		n	%	n	%	n	%	n	%
Self Efficacy	Rendah	0	0	1	0,5	1	0,5	2	0,9
	Sedang	2	0,9	128	58,4	63	28,8	193	88,1
	Tinggi	0	0	13	5,9	11	5,0	24	11
Total		2	0,9	142	64,8	75	34,2	219	100
<i>Spearman's rank</i>		<i>Signifikan (p) : 0,262</i>							

Tabel 5.9 menunjukkan bahwa tingkat *self efficacy* tinggi terbanyak pada responden dengan prestasi akademik cukup yaitu sebanyak 13 responden (5,9%). Prestasi akademik baik terbanyak pada responden dengan *self efficacy* sedang sebanyak 63 responden (28,8%). Analisa data menggunakan uji *Spearman* didapatkan nilai  $p = 0,262$  dengan derajat signifikansi  $\alpha < 0,05$ , disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara *self efficacy* dengan prestasi akademik.

## 5.2 Pembahasan

### 5.2.1 Hubungan *smartphone addiction* dengan *self efficacy*

*Smartphone addiction* memiliki hubungan negatif dengan *self efficacy* yang artinya semakin tinggi *smartphone addiction* maka semakin rendah *self efficacy*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Billings and Macvarish (2010) bahwa faktor yang mempengaruhi *self efficacy* adalah performa masa lalu, pengamatan terhadap keberhasilan dan kegagalan orang lain, verbal persuasif dan emosi yang kuat. Emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa, saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan yang akut atau tingkat stress yang tinggi, kemungkinan akan mempunyai efikasi diri yang rendah. Didukung oleh Karademas (2006) yang menyebutkan bahwa *self efficacy* tinggi berkaitan

dengan pengaturan proses stress, adaptasi yang lebih baik dan membentuk harga diri lebih tinggi. Sedangkan *self efficacy* rendah berhubungan dengan lebih banyak gejala kecemasan dan depresi. Indikator *smartphone addiction* salah satunya *withdrawal* yaitu pengguna *smartphone* merasa cemas, tidak sabar, resah dan *intolerable* tanpa *smartphone*. Selain itu, pengguna *smartphone* secara terus-menerus memikirkan *smartphone* yang dimiliki ketika sedang tidak menggunakannya.

Hasil pengisian kuesioner *smartphone addiction* dengan indikator *withdrawal*, responden menjawab sesuai dengan dirinya sebanyak 81 responden. Kecemasan dan rasa tidak sabar untuk selalu menggunakan *smartphone* ini dapat mempengaruhi *self efficacy* responden. Indikator terbesar *smartphone addiction* sedang yaitu *overuse*. Responden menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan tak terkendali. Penggunaan yang berlebihan ini dapat membuat siswa tidak konsentrasi dalam belajar dan dapat kehilangan motivasi dalam belajar (Noviani, 2015). Kehilangan motivasi dapat mempengaruhi proses *self efficacy* individu yang akan berdampak pada tingkat komitmen individu terhadap tujuannya yang direfleksikan dalam seberapa lama dia akan bertahan dalam menghadapi rintangan (Bandura, 2006). Peneliti beropini bahwa apabila seseorang tidak memiliki motivasi terhadap suatu tindakan maka orang akan merasa ragu dengan kemampuannya sehingga akan mengurangi usahanya atau bahkan akan menggagalkan usaha tersebut lebih awal, sebaliknya orang yang mempunyai keyakinan yang kuat tentang kemampuannya dan memiliki motivasi yang kuat, seseorang akan meningkatkan usaha untuk melakukan tindakan dan mengatasi

tantangan. Usaha seseorang untuk mencapai dan mewujudkan keberadaan diri yang positif memerlukan *self efficacy* yang optimis.

Teori Bandura (1997) menjelaskan bahwa *self efficacy* pada dasarnya adalah hasil proses kognitif berupa keputusan, keyakinan atau penghargaan tentang sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan tertentu yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Bandura mempunyai tiga prinsip yang saling mempengaruhi satu sama lain yaitu faktor person (kognitif), faktor lingkungan dan faktor perilaku. Faktor person (kognitif) yang ditekankan oleh Bandura adalah *self efficacy* atau efikasi diri. Sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan keluarga, teman, dan lingkungan masyarakat. Diperkuat oleh Crain (1992) teori *sosial learning* menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh personal atau model hidup, tetapi juga yang ditunjukkan oleh media massa. Media massa tersebut dapat berbentuk film, televisi, radio, buku, majalah, tabloid atau surat kabar dan media sosial (Bandura, 1977; Tarsono, 2010). Penelitian ini terfokus pada *self efficacy* dalam bidang akademik. *Self efficacy* akademik mengacu pada keyakinan yang berkaitan dengan kemampuan dan kesanggupan seorang pelajar untuk mencapai dan menyelesaikan tugas-tugas studi dengan target hasil dan waktu yang telah ditentukan. Sehingga *self efficacy* dapat mempengaruhi pilihan tujuan, mengatasi masalah dan kegigihan dalam berusaha. Perilaku *smartphone addiction* salah satunya adalah kegagalan melakukan aktivitas yang telah direncanakan karena penggunaan *smartphone* yang terlalu sering. Didukung dengan rata-rata responden yang menghabiskan waktu 5-6 jam per hari untuk chatting dan bersosial media (upload foto, membuka instagram,



melihat story). Terbiasa dengan *smartphone* membuat keyakinan siswa terhadap dirinya dan motivasi untuk belajar berkurang.

### 5.2.2 Hubungan *smartphone addiction* dengan prestasi akademik

*Smartphone addiction* memiliki hubungan negatif dengan prestasi akademik yang artinya semakin tinggi tingkat *smartphone addiction* maka semakin rendah prestasi akademik. Sesuai penelitian Lepp, Barkley and Karpinski (2015) yang menyatakan bahwa pengguna yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan setiap harinya memiliki skor GPA/IPK yang lebih rendah. Penggunaan *smartphone* berlebihan dapat menyebabkan kelelahan fisik, pengalihan dan perhatian sehingga mempengaruhi prestasi akademik. Pada saat ini perkembangan teknologi internet telah mengubah minat, tujuan belajar dan kepribadian siswa. Motivasi belajar generasi saat ini lebih rendah dibandingkan motivasi belajar generasi dulu karena terkondisi dengan fasilitas teknologi internet yang serba cepat dan dangkal. Didukung teknologi internet yang serba instan menyebabkan siswa merasa tidak perlu mengembangkan perilaku yang selaras dengan tujuan belajar. Terjadi pergeseran nilai dan sikap terhadap prestasi akademik karena penggunaan teknologi sejak usia dini.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat merajalela di kalangan masyarakat terutama di kalangan remaja. Teknologi informasi yang sering digunakan oleh remaja seperti telepon seluler, *video call*, media sosial dan berbagai situs penghubung seperti *facebook* yang sangat membantu sebagai alat multifungsi, karena multifungsi tersebut remaja banyak menggunakan teknologi secara positif maupun negatif (Ma'rifatul Laili & Nuryono, 2015). Pada umumnya remaja tidak mampu memfilter hal-hal baik ataupun buruk dari internet tersebut, sehingga

remaja rentan terkena dampak negatif dari penggunaannya. Diantara dampak negatif dari penggunaan internet adalah kedisiplinan belajar remaja menurun, muncul stres dan kecemasan, serta kehilangan konsep diri (Barseli, Ifdil and Nikmarijal, 2017; Fitri, Zola and Ifdil, 2018). Peneliti beropini bahwa di era globalisasi saat ini, perkembangan remaja banyak yang tidak sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya. Ini disebabkan karena banyak faktor, salah satunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, teknologi informasi dan komunikasi yang sangat berkembang pesat saat ini ialah internet. Internet tidak hanya sekadar teknologi untuk berbagi data, tetapi juga menyediakan berbagai situs seperti jejaring sosial (*whatsapp, path, twitter* dan *line*) yang saat ini sangat populer di kalangan remaja. Internet merupakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan peluang untuk memperoleh informasi dengan cepat, tepat dan terjangkau. Oleh karena itu, internet sangat memudahkan para penggunanya terutama pada remaja. Terlalu lama menggunakan *smartphone* dapat membuat siswa kurang tidur ataupun gangguan tidur, kelelahan fisik dan banyak rencana yang telah gagal dilaksanakan sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar siswa apabila berkelanjutan maka akan mempengaruhi prestasi akademik siswa.

Teori Bandura juga menjelaskan untuk memahami perilaku individu maka perlu memahami interaksi individu tersebut dengan lingkungannya meliputi lingkungan keluarga, teman-teman atau lingkungan masyarakat lain. Menurut Crain (1992) teori *social learning* menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh personal atau model hidup, tetapi juga yang ditunjukkan oleh media massa. Media massa tersebut dapat berbentuk film, televisi, radio, buku, majalah, tabloid atau surat kabar dan media sosial (Bandura, 1977; Tarsono, 2010). Perilaku belajar

dapat dipengaruhi penggunaan *smartphone* untuk bermedia sosial, bermain *games*, *chatting* dan lain sebagainya. Penggunaan berlebihan (*overuse*) dapat membuat kecanduan sehingga membuat resah siswa karena selalu ingin menggunakan *smartphone*. Apabila dilakukan secara terus menerus akan mengurangi performa belajar atau bahkan tidak melakukan kegiatan belajar sehingga dapat mengurangi prestasi siswa dalam bidang akademik.

### 5.2.3 Hubungan *self efficacy* dengan prestasi akademik

Analisis data mengungkapkan bahwa *self efficacy* tidak berhubungan dengan prestasi akademik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rachmah *et al.*, 2012; Anggriyawan, 2014) yang menyatakan bahwa prestasi akademik dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor yang memiliki kontribusi lebih besar selain *self efficacy*. Faktor dari individu seperti tidak adanya perilaku nyata, keyakinan yang berlebih pada salah satu pelajaran sehingga menurunkan perilaku belajar, faktor lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, fasilitas sekolah dan kompetensi guru. Meskipun ada beberapa penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara *self efficacy* dengan prestasi akademik yaitu Andrew Lepp (2015), Handayani (2015) dan Sarwono (2012).

Penelitian ini tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara *self efficacy* dengan prestasi akademik. Dapat dikarenakan faktor internal dari siswa yang kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan belajar sehingga menyebabkan *self efficacy* hanya merupakan konsep yang dimiliki siswa tanpa adanya tindakan nyata. Dilihat dari hasil kuesioner *self efficacy* banyak siswa yang menyatakan belajar apabila ada ujian. Kondisi menurunnya prestasi belajar siswa ini seiring dengan meningkatnya permasalahan kenakalan remaja juga yang

dilakukan oleh siswa itu sendiri, seperti membolos pada saat jam pelajaran berlangsung, tidak mampu mengelola waktu belajar, kurangnya minat siswa untuk mengerjakan tugas maupun PR yang diberikan oleh guru, penggunaan *smartphone* yang berlebihan sehingga siswa kurang memiliki strategi dalam melakukan proses belajar dan kurang mampu mengatur perencanaan dalam menyelesaikan tugas.

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik di SMAN 1 Ngadirojo Pacitan adalah :

1. Tingkat adiksi *smartphone* terbanyak yaitu adiksi sedang. Perilaku *smartphone addiction* salah satunya mengalami cemas, resah dan tidak sabar apabila tidak menggunakan *smartphone*, sedangkan *self efficacy* dapat dipengaruhi oleh cemas. Sehingga semakin tinggi *smartphone addiction* maka tingkat *self efficacy* semakin rendah.
2. Prestasi akademik terbanyak yaitu prestasi akademik cukup. Prestasi akademik dipengaruhi oleh faktor lingkungan salah satunya media sosial. Semakin tinggi *smartphone addiction* maka prestasi akademik semakin rendah.
3. Tingkat *self efficacy* terbanyak adalah *self efficacy* sedang. *Self efficacy* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi akademik.

#### 6.2 Saran

1. Bagi siswa

Diharapkan dapat menurunkan *smartphone addiction* sehingga *self efficacy* dan prestasi akademik dapat meningkat.

2. Bagi SMAN 1 Ngadirojo

Diharapkan dapat memberikan motivasi terhadap siswa untuk menurunkan tingkat adiksi *smartphone* dengan memberikan edukasi terkait *smartphone addiction* sehingga dapat meningkatkan *self efficacy* dan prestasi akademik.

3. Bagi profesi keperawatan

Diharapkan dapat mengedukasi siswa, orangtua maupun guru guna untuk menurunkan adiksi *smartphone* sehingga siswa dapat memperoleh prestasi akademik yang baik dan *self efficacy* yang tinggi.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat mengembangkan penelitian ini dengan metode kualitatif untuk dapat digali lebih mendalam terkait hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik, dapat mengembangkan penelitian mengenai pengaruh terapi untuk mengurangi *smartphone addiction* dan juga dapat menggunakan konsep teori belajar yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2004. Psikologi Kepribadian. Malang: Universiataas Muhammadiyah Malang
- Andayani, W. S. (2012) ‘Membina anak tinggal kelas sekolah dasar negeri bendosari kecamatan gebang kabupaten purworejo jawa tengah’.
- Anggriyawan (2014) ‘Hubungan Antara Self-Efficacy Akademik Dengan Prestasi Belajar’.
- APJII (2015) *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*, Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT). doi: 10.1039/C7CS90049J.
- APJII (2017) ‘Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017’, *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, pp. 1–39.
- Asril (2011) *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa SMA Hang Tuah I Jakarta*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Azizah, N. (2016) *Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Insomnia pada Remaja di SMA Negeri 1 Rengel Kabupaten Tuban*. Airlangga.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215. <http://dx.doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Bandura, A. (1997). Self efficacy : *The exercise of control*. New York, NY: Freeman and Co
- Bandura, A. (2001) ‘*Social Cognitive Theory*: An Agentic Perspective To be an agent is to intentionally make things happen by one ’ s actions . Agency embodies the endowments , belief systems , self-regulatory capabilities and distributed structures and functions through whi’, *Annual Review of Psychol*, 52, pp. 1–26.
- Barseli, M., Ifdil, I. And Nikmarijal, N. (2017) ‘Konsep Stres Akademik Siswa’, 5(2005), Pp. 143–148.
- Billings, J.R. and Macvarish, J. (2010) Self-Efficacy: Addressing Behavioural Attitudes Towards Risky Behaviour – An International Literature Review. Project Report. European Regional Development Fund.
- Chiu, S. I. (2014) ‘The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: A mediation model of learning self-Efficacy and social self-Efficacy’, *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 34, pp. 49–57. doi: 10.1016/j.chb.2014.01.024.
- Crain, W. (1992). Theories of development: Concept and applications (3rd ed.). Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- Dellawaty Supraba (2016) *Hubungan antara Kepuasan Hidup dan Dukungan Sosial dengan Prestasi Akademik Siswa Remaja Awal*. Universitas Airlangga.
- Dewi, A. C. (2015) *Hubungan Self Efficacy dengan Kemampuan Mobilisasi pada Pasien Pasca Bedah Digestive di Rumah Sakit Umum Kaliwates Jember*. Universitas Airlangga.
- Fitri, E., Zola, N. And Ifdil, I. (2018) ‘Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi’, 4, Pp. 1–5.
- Gökçearsan, Ş., Uluyol, Ç. and Şahin, S. (2018) ‘Smartphone addiction, cyberloafing, stress and social support among university students: A

path analysis', *Children and Youth Services Review*, 91(May), pp. 47–54. doi: 10.1016/j.childyouth.2018.05.036.

- Hamdan Hariawan (2018) *Pengaruh Individual Coaching terhadap Self Efficacy dan Perilaku Spiritual Self Care pada Pasien yang Menjalani Rawat Inap di Rumah Sakit*. Universitas Airlangga.
- Hani Restu Rahmadyan (2017) *Hubungan antara Kecemasan Sosial dengan Smartphone Addiction pada Remaja Awal*. Universitas Airlangga.
- Huang, L., Krasikova, D. V. and Liu, D. (2016) 'I can do it, so can you: The role of leader creative self-efficacy in facilitating follower creativity', *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. Elsevier Inc., 132, pp. 49–62. doi: 10.1016/j.obhdp.2015.12.002.
- Karademas, E. C. (2006) 'Self-Efficacy , Social Support And Well-Being The Mediating Role Of Optimism', 40, Pp. 1281–1290. Doi: 10.1016/J.Paid.2005.10.019.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) 'Ikhtisar Data Pendidikan Tahun 2016/2017', p. 47.
- Kim, D. *et al.* (2014) 'Development of Korean Smartphone Addiction Proneness Scale for youth', *PLoS ONE*, 9(5), pp. 1–8. doi: 10.1371/journal.pone.0097920.
- Kim, E. and Koh, E. (2018) 'Avoidant attachment and smartphone addiction in college students: The mediating effects of anxiety and self-esteem', *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 84, pp. 264–271. doi: 10.1016/j.chb.2018.02.037.
- Kwon, M. *et al.* (2013) 'The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents', *PLoS ONE*, 8(12), pp. 1–7. doi: 10.1371/journal.pone.0083558.
- Lepp, A., Barkley, J. E. And Karpinski, A. C. (2015) 'The Relationship Between Cell Phone Use And Academic Performance In A Sample Of U . S . College Students'. Doi: 10.1177/2158244015573169.
- Monika Trisia Meirianto (2018) *Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Kualitas Tidur pada Remaja*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Nur Eva (2018) *Determinan Prestasi Akademik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Cerdas Istimewa dengan Self-Regulated Learning sebagai Mediator*. Universitas Airlangga.
- Nursalam (2016) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. 4th edn. Jakarta: Salemba Medika.
- OECD (2016) '© oecd 2016', pp. 1–8.
- Rachmah, D. N. *Et Al.* (2012) 'Correlation Self Efficacy , Coping Of Stress And Academic', Pp. 7–14.
- Reza Roesmiranti Hazami (2017) *Pengaruh Konsep Diri Akademik dan Interaksi Teman Sebaya terhadap Prestasi Akademik Matematika Siswa SMA XYZ Sidoarjo*. Universitas Airlangga.
- Setiawati, F.A., Mardapi, Dj., Azwar, S. (2013) 'Penskalaan teoriklasik instrumen multiple intelligences tipe thurstone dan likert', *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 17, pp. 259–274.
- Suryabrata (2003) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tarsono (2010) 'Implikasi Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) dari






Albert Bandura dalam Bimbingan dan Konseling', *Jurnal Ilmiah Psikologi*, III(1), pp. 29–36. Available at: <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/view/2174/1505>.

- Tri Anasari (2014) *Dampak Penggunaan Smartphone pada Remaja terhadap Interaksi dalam Keluarga di Kabupaten Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Van Deursen, A. J. A. M. *et al.* (2015) 'Modeling habitual and addictive smartphone behavior: The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender', *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 45, pp. 411–420. doi: 10.1016/j.chb.2014.12.039.
- Zahra, Y. and Hernawati, N. (2015) 'Prokrastinasi Akademik Menghambat Peningkatan Prestasi Akademik Remaja di Wilayah Perdesaan Yuana', *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 8(3), pp. 163–172. doi: <http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2015.8.3.163>.

## Lampiran 1

## Surat Izin Pengambilan Data Awal

		<p align="center"><b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</b>  <b>UNIVERSITAS AIRLANGGA</b>  <b>FAKULTAS KEPERAWATAN</b></p> <p align="center">Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913754, 5913257, 5913756 Fax. (031) 5913257, 5913752          Website: <a href="http://ners.unair.ac.id">http://ners.unair.ac.id</a>   Email: <a href="mailto:dekan_ners@fkip.unair.ac.id">dekan_ners@fkip.unair.ac.id</a></p>
<hr/>		
Nomor	2669/UN3.1.13/PPd/2018	12 September 2018
Lampiran	-	
Perihal	Permohonan Fasilitas Survey Pengambilan Data Awal	
<hr/>		
Kepada Yth.:	Kepala SMA Negeri 1 Ngadirojo Pacitan	
<p>Sehubungan dengan akan dilaksanakannya survey pengambilan data awal bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini untuk melakukan pengumpulan data awal sebagai bahan penyusunan proposal penelitian</p>		
Nama	: Linda Pradani Agesti	
NIM	: 131711123009	
Judul Skripsi	: Hubungan <i>Smartphone Addiction</i> dengan <i>Self Efficacy Akademik</i> pada Remaja di SMAN 1 Ngadirojo	
Pembimbing Ketua	: Dr. Rizki Fitryasari P.K., S.Kep.,Ns., M.Kep	
Pembimbing	: Ni Ketut Alit Armini, S.Kp., M.Kes	
<p>Atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.</p>		
		<p align="right">a.n. Dekan Wakil Dekan I</p>  <p align="right">Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes.           NIP. 196808291989031002</p>

## Lampiran 2

## Surat Izin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
FAKULTAS KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5913754, 5913257, 5913756 Fax. (031) 5913257, 5913752  
Website: <http://ners.unair.ac.id> | Email: [dekan\\_ners@fkip.unair.ac.id](mailto:dekan_ners@fkip.unair.ac.id)

Nomor : 3628/UN3.1.13/PPd/2018  
Lampiran : 1 (satu) eksemplar  
Perihal : **Permohonan Fasilitas  
Pengambilan Data Penelitian**

27 November 2018

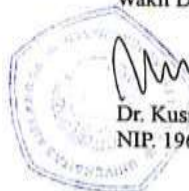
Kepada Yth.: Kepala SMAN 1 Ngadirojo  
Pacitan

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini untuk mengambil data penelitian sebagai bahan penyusunan skripsi

Nama : Linda Pradani Agesti  
NIM : 131711123009  
Judul Skripsi : Hubungan *Smartphone Addiction* dan *Self Efficacy* dengan Prestasi Akademik pada Remaja

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I



Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes.   
NIP. 196808291989031002

## Lampiran 3

**Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian**

**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI I  
NGADIROJO- PACITAN  
Desa Hadiluwih Kecamatan Ngadirojo Telp (0357) 3219778  
PACITAN**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 070 / 289 / 101.6.20.4/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMA Negeri I Ngadirojo, Kabupaten Pacitan menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

1. Nama : LINDA PRADANI AGESTI
2. NIM : 131711123009
3. Program Study : Keperawatan
4. Judul Penelitian : \* Hubungan Smartphone Addiction dan self Efficacy dengan Prestasi Akademi pada Remaja \*

Yang Bersangkutan telah melakukan Penelitian di SMA Negeri I Ngadirojo Kabupaten Pacitan pada tanggal 30 November sampai 12 Desember 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapatnya dipergunakan sebagaimana mestinya



## Lampiran 4

## Keterangan Lolos Kaji Etik



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN**  
**HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE**  
**FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA**  
**FACULTY OF NURSING UNIVERSITAS AIRLANGGA**

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK**  
**DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL**

**“ETHICAL APPROVAL”**  
**No : 1217-KEPK**

Komite Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

*The Committee of Ethical Approval in the Faculty of Nursing Universitas Airlangga, with regards of the protection of Human Rights and welfare in health research, has carefully reviewed the research protocol entitled :*

**“HUBUNGAN SMARTPHONE ADDICTION DAN SELF EFFICACY DENGAN PRESTASI AKADEMIK PADA REMAJA”**

<u>Peneliti utama</u>	: Linda Pradani Agesti
<u>Principal Investigator</u>	
<u>Nama Institusi</u>	: Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
<u>Name of the Institution</u>	
<u>Unit/Lembaga/Tempat Penelitian</u>	: SMA Negeri 1 Ngadirojo Pacitan
<u>Setting of research</u>	

**Dan telah menyetujui protokol tersebut di atas melalui Dipercepat.**  
**And approved the above-mentioned protocol with Expedited.**

Surabaya, 13 Desember 2018



**Dr. Joni Haryanto, S.Kp., M.Si.**  
**NIP. 1963 0608 1991 03 1002**

*\*Masa berlaku 1 tahun*  
*1 year validity period*

## Lampiran 5

**Penjelasan Penelitian**

**PROGRAM KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA**

---

**PENJELASAN PENELITIAN**

**JUDUL PENELITIAN** : Hubungan *Smartphone Addiction* dan *Self Efficacy* dengan Prestasi Akademik pada Remaja

**PENELITI** : Linda Pradani Agesti

**NIM** : 131711123009

---

Peneliti adalah Mahasiswa Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Saudara/i telah diminta untuk berpartisipasi dalam penelitian ini . partisipan ini sesungguhnya bersifat sukarela. Saudara/i berhak memilih untuk berpartisipasi atau tidak berpartisipasi atau mengajukan keberatan atas penelitian ini. Tidak ada konsekuensi atau dampak negatif jika saudara/i membatalkan untuk ikut berpartisipasi. Sebelum Saudara/i memutuskan untuk berpartisipasi, maka saya akan menjelaskan beberapa hal sebagai berikut :

1. Tujuan penelitian ini untuk mendapat gambaran tentang hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja.
2. Penelitian ini bermanfaat bagi siswa/i, guru, dan petugas kesehatan untuk menambah pengetahuan tentang hubungan *smartphone addiction* dan *self efficacy* dengan prestasi akademik.
3. Peneliti akan melakukan penelitian dengan cara memberikan angket/kuesioner untuk saudara/i isi. Total jumlah pernyataan kuesioner adalah 59 butir dengan estimasi waktu yang diperlukan 20-30 menit.
4. Penelitian ini tidak akan merugikan dan tidak mempengaruhi nilai seluruh mata pelajaran Saudara/i. Apabila Saudara/i merasa tidak nyaman selama pengisian angket, maka saudara/i boleh mengundurkan diri dari penelitian.
5. Semua data dan catatan yang dikumpulkan selama penelitian ini akan dijamin kerahasiaannya, dimana hasil penelitian hanya akan dipublikasikan kepada pihak institusi pendidikan dalam hal ini adalah Fakultas

Keperawatan Universitas Airlangga serta pihak terkait lainnya dengan tetap terjamin kerahasiaan identitas.

6. Peneliti akan memberikan kesempatan kepada peserta untuk diperiksa kembali kebenarannya sebelum dilakukan analisa data. Apabila terjadi kekurangan, peneliti akan menghubungi peserta melalui grup *whatsapp*.
7. Jika ada yang belum jelas silahkan Saudara/i tanyakan pada peneliti saat pembambilan data berlangsung.
8. Saudara/i akan memperoleh penghargaan/*goodie bag* dari peneliti atas kesedian dan kerjasamanya selama proses penelitian. *Goodie bag* berisi makanan ringan dan alat tulis.
9. Jika saudara/i memahami dan bersedia ikut berpartisipasi dalam penelitian ini silahkan menandatangani lembar persetujuan untuk menjadi partisipan pada lembar yang telah disepakati.

Pacitan,            Desember 2018

Peneliti

Linda Pradani Agesti

NIM. 131711123009

## Lampiran 6

***Informed consent penelitian******INFORMED CONSENT*****(PERNYATAAN PERSETUJUAN MENGIKUTI PENELITIAN)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

No. Responden : (diisi oleh peneliti)

Nama :

Umur :

Kelas :

Telah mendapatkan keterangan secara rinci dan jelas mengenai:

1. Penelitian yang berjudul “Hubungan *Smartphone Addiction* dan *Self Efficacy* dengan Prestasi Akademik pada Siswa SMAN 1 Ngadirojo Pacitan”
2. Perlakuan yang diterapkan kepada subjek
3. Manfaat menjadi subjek penelitian
4. Bahaya yang akan timbul
5. Prosedur penelitian

dan responden penelitian mendapat kesempatan mengajukan pertanyaan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Oleh karena itu saya (bersedia/tidak bersedia\*) secara sukarela untuk menjadi subjek penelitian dengan penuh kesadaran tanpa adanya paksaan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dari pihak manapun.

Pacitan, Desember 2018

Peneliti,

Responden,

Linda Pradani Agesti

.....

Orangtua/Wali,

.....



## Lampiran 7

**Kuesioner Demografi****KUESIONER A  
FAKTOR PEMODIFIKASI**

Data demografi

**Petunjuk pengisian** : isilah pertanyaan dibawah ini dengan menuliskan jawaban dan memberikan tanda centang (V) pada kotak jawaban yang telah disediakan.

Identitas responden :

1. Umur :                    tahun
2. Jenis kelamin : ☐ Laki-laki                    ☐ Perempuan
3. Kelas : ☐ XI                    ☐ XII
4. Uang saku perhari : ☐ < Rp.5.000  
☐ Rp.5.000 – Rp.10.000  
☐ Rp.11.000 – Rp.20.000  
☐ Rp.21.000 – Rp.30.000  
☐ ≥ Rp.31.000
5. Pendidikan orangtua : ☐ Tidak sekolah  
(Ayah)                    ☐ SD  
☐ SMP  
☐ SMA  
☐ PT
6. Penggunaan smartphone (Urutkan mulai nomor 1 dari yang paling sering Saudara/i lakukan dan seterusnya) :  
☐ Media sosial (*Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb*)  
☐ Bermain *games*  
☐ Membaca kabar berita  
☐ *Chatting* (WA, line, pesan)  
☐ Mengerjakan tugas  
☐ Menonton *video*, film, *vlog*  
☐ Lainnya.....
7. Menghabiskan waktu untuk menggunakan smartphone jam/perhari  
☐ ≤ 2 jam/hari  
☐ 3-4 jam/hari  
☐ 5-6 jam/hari  
☐ ≥ 7 jam/hari

## Lampiran 8

**Kuesioner *Smartphone Addiction*****KUESIONER B*****SMARTPHONE ADDICTION***

Pernyataan berikut ini menyangkut perasaan anda terhadap penggunaan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari anda. Pilihlah jawaban yang menurut anda paling sesuai. Pikiran pertama yang muncul pada benak anda seringkali merupakan jawaban yang terbaik. Saudara/i cukup memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (V) pada angka pilihan yang anda yakini sesuai dengan diri anda. **Semua jawaban adalah benar.**

No.	Pertanyaan	Sangat tidak setuju					Sangat setuju
		1	2	3	4	5	6
1.	Saya mengalami sakit kepala ringan atau pengelihatn kabur karena penggunaan <i>smartphone</i>						
2.	Saya merasa kelelahan dan kurang tidur karena penggunaan <i>smartphone</i>						
3.	Saya merasa tenang atau nyaman saat menggunakan <i>smartphone</i>						
4.	Saya merasa bersemangat saat menggunakan <i>smartphone</i>						
5.	Saya merasa percaya diri saat menggunakan <i>smartphone</i>						
6.	Saya mampu menghilangkan stress dengan menggunakan <i>smartphone</i>						
7.	Tidak ada yang lebih menyenangkan untuk dilakukan dibandingkan menggunakan <i>smartphone</i> saya						
8.	Hidup saya akan hampa tanpa <i>smartphone</i> saya						
9.	Saya merasa paling bebas saat menggunakan <i>smartphone</i>						
10.	Menggunakan <i>smartphone</i> adalah hal yang paling menyenangkan untuk dilakukan						
11.	Saya tidak akan mampu bertahan tanpa <i>smartphone</i>						

12.	Saya merasa tidak sabar dan resah ketika saya tidak memegang smartphone						
13.	Saya memikirkan smartphone saya bahkan ketika saya tidak menggunakannya						
14.	Saya tidak akan pernah berhenti menggunakan smartphone walaupun kehidupan keseharian saya sudah sangat terganggu						
15.	Saya merasa jengkel bila terganggu saat menggunakan smartphone						
16.	Saya membawa smartphone saya ke toilet bahkan ketika saya sedang berburu-buru untuk sampai kesana						
17.	Merasa senang bertemu banyak orang melalui penggunaan smartphone						
18.	Saya merasa hubungan saya dengan teman di smartphone saya lebih dekat dari pada hubungan dengan teman-teman di kehidupan nyata saya						
19.	Menurut saya, tidak dapat menggunakan smartphone sama menyakitkan dengan kehilangan teman						
20.	Saya merasa bahwa teman-teman smartphone saya lebih memahami saya daripada teman-teman kehidupan nyata						
21.	Saya terus-menerus memeriksa smartphone saya agar tidak ketinggalan percakapan antara orang lain di media social						
22.	Saya memeriksa media social seperti Line, WA, Instagram, Twitter, Facebook dan lainnya setelah bangun tidur						
23.	Saya lebih suka berbicara dengan teman-teman di smartphone saya untuk bergaul dibandingkan teman-teman kehidupan nyata saya atau dengan anggota keluarga saya yang lain						
24.	Saya lebih memilih pencarian dari smartphone saya daripada bertanya kepada orang lain						

25.	Saya menggunakan smartphone saya lebih lama dari yang saya inginkan						
26.	Saya merasa perlu menggunakan smartphone saya lagi sesaat setelah saya berhenti menggunakannya						
27.	Saya gagal setiap kali berusaha untuk mempersingkat waktu penggunaan smartphone						
28.	Orang-orang di sekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu banyak menggunakan smartphone						

## Lampiran 9

**Kuesioner *Self Efficacy*****KUESIONER C  
SELF EFFICACY**

Pilihlah jawaban yang menurut anda paling sesuai. Pikiran pertama yang muncul pada benak anda seringkali merupakan jawaban yang terbaik. Saudara/i cukup memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia dengan memberi tanda silang (V) pada angka pilihan yang anda yakini sesuai dengan diri anda.

Keterangan : **STS** : Sangat tidak setuju

**TS** : Tidak setuju

**CS** : Kurang setuju

**S** : Setuju

**SS** : Sangat setuju

No.	Pernyataan	1 STS	2 TS	3 KS	4 S	5 SS
1	Saya dapat mengerjakan PR yang sulit secara mandiri.					
2.	Saya yakin dalam mengerjakan soal-soal yang sulit sampai selesai.					
3.	Saya pusing ketika menghadapi PR yang sulit.					
4.	Saya tidak menyelesaikan PR karena menggunakan <i>smartphone</i> .					
5.	Saya kurang menguasai materi karena menggunakan <i>smartphone</i> .					
6.	Saya dapat menyelesaikan soal yang sulit walaupun memakai <i>smartphone</i> .					
7.	Saya memerlukan <i>smartphone</i> saat mengerjakan soal latihan.					
8.	Saya merasa senang saat mengerjakan PR dari guru.					
9.	Saya tetap menyelesaikan soal latihan walaupun tidak diawasi guru.					
10.	Saya membuat catatan tentang kegiatan yang akan dilakukan setiap hari.					

11.	Saya lebih bersemangat mengerjakan soal yang sulit daripada soal yang mudah.					
12.	Saya bertanya kepada guru jika belum paham.					
13.	Saya tetap fokus belajar walaupun tidak ada guru.					
14.	Saya hanya belajar ketika akan ulangan.					
15.	Saya malas belajar jika tidak ada PR.					
16.	Saya kesal saat menyelesaikan soal yang sulit.					
17.	Saya diingatkan orangtua dalam hal belajar.					
18.	Saya berhenti mengerjakan soal yang tidak bisa dikerjakan					
19.	Saya belajar jika sedang tidak malas saja.					
20.	Saya tidak yakin menjadi juara kelas.					
21.	Saya takut jika mendapatkan nilai di bawah KKM.					
22.	Saya dapat memahami tugas dari guru.					
23.	Saya bosan mengerjakan PR dari guru.					
24.	Saya bingung terhadap tugas yang diberikan guru.					
25.	Saya yakin menguasai semua materi pelajaran yang diajarkan guru.					
26.	Saya kurang menguasai materi yang berkaitan dengan hafalan.					
27.	Saya takut jika ada ulangan harian					
28.	Saya melakukan jadwal belajar dengan teratur.					
29.	Saya tetap belajar sebelum mengerjakan soal remidi					
30.	Saya bisa menyelesaikan PR yang sulit dengan bantuan <i>smartphone</i> .					
31.	Saya menyelesaikan soal latihan jika diawasi guru.					

## Lampiran 10

**Tabulasi Data Demografi**

<b>Responden</b>	<b>Usia</b>	<b>Jenis kelamin</b>	<b>Kelas</b>	<b>Uang Saku</b>	<b>Pendidikan Ortu (Ayah)</b>	<b>Waktu</b>
1	2	1	1	2	4	3
2	3	2	1	2	3	3
3	3	2	1	2	1	3
4	3	2	1	2	4	3
5	3	2	1	2	4	2
6	3	1	1	2	4	3
7	2	2	1	3	3	3
8	3	1	1	2	3	1
9	3	2	1	1	1	3
10	2	2	1	2	3	2
11	4	2	1	1	1	2
12	3	2	1	2	3	2
13	2	2	1	2	4	2
14	2	2	1	2	2	3
15	2	2	1	2	4	3
16	3	2	2	2	1	4
17	3	2	2	3	3	4
18	4	2	2	2	3	3
19	4	2	2	2	4	2
20	4	2	2	2	3	3
21	3	2	2	1	3	1
22	2	2	1	2	4	2
23	3	2	1	2	4	3
24	2	1	1	3	3	4
25	3	1	1	2	4	3
26	2	1	1	5	4	4
27	3	2	2	2	4	4
28	3	1	2	2	4	2
29	3	2	1	3	3	3
30	4	2	2	2	3	3
31	2	2	1	2	3	3
32	3	2	2	2	3	4
33	3	2	2	2	3	3
34	3	1	2	2	1	4
35	4	2	2	2	3	3
36	3	1	1	2	3	1
37	2	1	1	2	4	2

38	3	2	2	2	2	2
39	3	1	1	2	4	2
40	3	1	2	4	4	2
41	3	2	1	2	3	3
42	2	2	1	2	3	3
43	4	2	2	2	3	3
44	3	2	1	3	3	3
45	2	2	1	1	3	1
46	3	1	1	2	4	2
47	3	1	2	2	3	2
48	3	2	1	2	3	2
49	3	2	2	2	3	3
50	2	1	1	4	4	3
51	2	2	1	2	2	3
52	3	2	1	3	3	4
53	2	2	1	2	2	2
54	3	2	1	2	2	4
55	2	2	1	2	1	4
56	2	2	1	2	1	3
57	3	2	2	2	1	4
58	4	2	2	2	3	2
59	2	2	1	1	3	3
60	3	2	1	2	3	3
61	2	2	1	2	3	3
62	3	2	2	2	4	2
63	3	2	2	2	3	3
64	4	1	2	2	4	2
65	1	2	1	2	3	4
66	3	2	2	2	3	3
67	3	2	2	2	4	4
68	4	2	2	3	4	4
69	3	1	2	1	3	2
70	3	2	2	2	3	3
71	3	2	2	2	3	3
72	3	1	2	4	4	2
73	4	1	2	2	4	1
74	3	2	1	3	4	4
75	3	2	2	2	2	4
76	2	2	1	2	2	4
77	4	2	2	2	3	3
78	2	2	1	2	2	3



79	3	1	1	5	4	1
80	2	2	1	2	3	2
81	1	2	1	2	3	3
82	2	1	1	2	3	3
83	2	1	1	1	3	2
84	2	2	1	2	3	3
85	2	2	1	1	4	2
86	3	1	2	3	2	4
87	2	2	1	3	2	4
88	3	1	1	3	4	1
89	2	2	1	2	4	2
90	3	1	1	2	2	2
91	4	2	2	2	4	3
92	2	1	2	2	4	2
93	4	1	2	2	4	3
94	3	2	2	2	2	3
95	2	1	2	1	3	2
96	5	1	1	1	2	2
97	3	2	1	2	2	3
98	3	1	2	2	3	3
99	4	2	2	2	3	4
100	4	2	2	2	4	2
101	4	1	2	2	4	1
102	4	2	2	2	1	3
103	4	2	2	1	3	1
104	4	1	2	1	3	1
105	3	2	2	2	4	2
106	3	2	2	2	3	3
107	5	2	2	1	1	3
108	5	1	2	1	1	2
109	3	2	2	2	3	3
110	4	2	2	2	1	2
111	3	2	2	1	3	1
112	2	2	1	2	3	3
113	2	1	2	2	4	1
114	4	1	2	2	4	2
115	3	1	2	1	4	2
116	4	2	2	1	4	2
117	4	1	2	2	1	1
118	4	2	2	4	4	2
119	4	2	2	2	2	2

120	4	1	2	2	3	2
121	3	1	2	1	3	4
122	3	2	2	2	4	4
123	3	2	2	2	3	3
124	2		1	2	4	2
125	2	1	1	2	1	1
126	3	1	2	3	3	2
127	3	2	2	3	3	4
128	4	1	2	2	3	2
129	4	1	2	2	4	2
130	3	1	2	1	2	2
131	4	2	2	2	2	2
132	4	1	2	2	2	3
133	4	2	2	2	1	3
134	3	2	2	2	3	2
135	3	1	2	1	2	2
136	3	1	2	2	3	4
137	3	1	2	1	4	1
138	4	1	2	2	2	2
139	2	2	1	2	3	3
140	2	2	1	2	4	2
141	3	2	2	4	2	1
142	3	1	2	2	3	2
143	4	1	2	2	3	3
144	4	1	2	3	4	4
145	3	2	2	3	2	2
146	2	2	1	2	3	1
147	4	2	2	2	3	2
148	3	1	1	2	4	2
149	3	1	1	2	1	3
150	3	2	1	2	2	3
151	3	2	1	2	3	2
152	3	1	1	1	1	1
153	2	2	1	2	2	4
154	2	1	1	1	3	4
155	2	1	1	2	3	2
156	3	2	1	2	4	4
157	3	2	1	2	3	2
158	2	2	1	2	1	3
159	2	2	1	1	4	2
160	2	2	1	2	4	4

161	3	1	1	2	4	1
162	2	2	1	2	3	3
163	3	2	1	1	2	2
164	3	2	2	2	2	2
165	3	1	1	2	1	4
166	2	2	1	3	3	4
167	3	2	1	2	2	3
168	2	2	1	3	1	4
169	3	2	1	3	4	3
170	3	1	1	3	3	4
171	3	1	1	1	3	3
172	3	1	1	3	1	4
173	3	1	1	2	3	3
174	2	2	1	2	4	4
175	3	2	1	2	3	3
176	2	2	1	2	3	4
177	3	1	1	2	3	3
178	2	2	1	2	4	4
179	3	1	1	3	2	3
180	3	2	1	3	1	3
181	3	1	1	2	3	3
182	4	2	2	3	4	4
183	4	2	2	3	4	3
184	3	1	1	2	3	3
185	2	2	1	2	3	4
186	3	1	1	2	3	3
187	3	2	1	2	3	3
188	2	2	1	2	4	3
189	2	1	1	2	3	4
190	3	1	1	2	3	3
191	2	2	1	2	3	4
192	3	2	2	2	3	3
193	4	1	2	2	3	4
194	4	2	2	2	3	4
195	4	1	2	2	3	3
196	3	2	2	2	3	3
197	4	2	2	2	4	3
198	4	1	2	2	3	3
199	4	2	2	2	3	4
200	4	2	2	2	4	4
201	4	1	2	2	4	4

202	4	1	2	2	3	4
203	4	2	2	2	4	4
204	4	1	2	2	4	4
205	4	1	2	2	4	4
206	4	2	2	2	3	4
207	4	1	2	2	3	4
208	4	2	2	2	3	4
209	4	2	2	2	3	4
210	4	2	2	2	3	4
211	4	1	2	2	3	4
212	4	1	2	2	3	4
213	4	2	2	2	3	4
214	4	1	2	2	3	4
215	4	1	2	2	3	4
216	3	1	2	2	3	4
217	3	2	2	2	3	4
218	3	2	2	2	3	4
219	3	2	2	2	3	4

## Lampiran 11

Tabulasi Data *Smartphone Addiction*

Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Skor Total	Kategori
1	3	3	4	2	2	4	1	1	2	2	2	3	1	1	2	2	5	1	1	1	2	5	2	3	2	3	4	1	65	1
2	3	1	5	3	4	4	1	4	3	5	1	1	1	1	2	2	4	1	4	1	3	3	1	2	3	4	4	4	75	2
3	4	3	5	5	4	3	2	2	2	2	1	3	1	1	3	2	2	5	2	4	2	4	1	4	4	4	6	2	83	2
4	6	3	2	3	2	4	1	2	1	1	3	3	3	1	3	1	3	3	1	1	1	5	1	3	1	4	6	6	74	1
5	1	2	4	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	1	5	6	1	4	1	6	1	1	1	1	1	6	63	1
6	4	5	3	3	3	4	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	3	4	1	3	4	3	3	5	68	1
7	1	1	6	4	3	4	2	1	3	3	1	2	2	1	2	1	3	3	2	1	1	4	2	2	1	1	1	1	59	1
8	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	2	1	2	1	3	2	4	1	4	5	1	5	2	2	2	1	58	1
9	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	1	1	1	3	3	1	1	2	3	1	1	2	2	1	2	69	1
10	1	2	3	2	4	1	1	2	1	3	2	2	3	1	2	1	3	4	1	2	3	1	3	2	1	2	3	1	57	1
11	1	3	6	6	3	3	3	3	3	1	3	3	6	1	5	1	1	1	1	1	5	5	1	5	1	5	5	5	87	2
12	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	2	2	2	42	1
13	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	69	1
14	5	4	5	4	4	4	2	2	3	4	1	2	4	4	3	1	5	3	2	2	3	2	1	3	4	3	4	4	88	2
15	3	1	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	4	5	2	3	3	5	4	4	3	3	6	2	81	2
16	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	2	3	4	5	4	4	121	2
17	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	2	2	3	1	2	2	5	2	3	3	2	2	2	76	2
18	3	5	4	5	3	6	2	2	2	2	2	4	4	3	4	5	2	2	1	1	3	5	1	3	5	3	5	1	88	2
19	5	1	3	4	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	1	4	1	47	1
20	3	5	3	3	3	5	5	5	5	3	5	3	3	5	3	5	3	2	2	2	3	3	2	3	3	5	2	2	96	2
21	3	4	3	3	2	4	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	3	57	1
22	2	4	4	5	4	6	3	2	2	2	2	2	3	1	3	1	6	2	1	2	2	4	1	2	3	2	4	2	77	2
23	3	4	2	3	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	2	4	3	3	3	3	5	3	63	1
24	1	2	2	2	2	6	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41	1
25	3	3	5	5	5	6	6	4	5	4	1	5	5	2	3	3	5	3	2	2	1	5	2	3	5	5	6	3	107	2
26	4	5	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	4	5	3	5	2	90	2
27	3	1	6	6	6	6	3	4	6	6	5	6	5	1	1	1	1	1	1	1	3	6	1	1	6	3	6	6	102	2
28	1	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	2	3	45	1
29	3	5	3	2	2	1	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61	1
30	2	3	2	3	3	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	2	2	1	3	1	1	5	6	57	1
31	6	6	4	4	4	4	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	5	2	2	2	3	4	2	3	5	4	6	4	102	2

32	4	4	3	5	5	5	6	5	5	5	5	6	5	3	3	3	5	2	3	2	5	5	1	5	5	5	6	6	122	3
33	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	4	5	4	6	6	4	6	6	6	6	3	6	6	6	6	6	155	3
34	1	1	4	3	4	2	3	5	5	2	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	114	2
35	3	3	4	4	5	5	4	3	3	3	1	2	2	2	3	1	3	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	71	1
36	3	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	3	2	3	2	1	4	1	48	1
37	4	3	3	3	3	5	4	2	1	3	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	3	2	2	4	2	2	2	3	65	1
38	4	6	2	3	3	4	4	3	3	3	4	5	5	2	3	5	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	2	105	2
39	6	5	5	5	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	6	3	5	1	5	5	4	5	5	5	4	4	117	2
40	2	5	4	4	3	2	2	5	3	1	5	5	3	2	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	5	1	99	2
41	3	3	5	6	5	6	6	4	6	5	5	3	2	5	5	6	5	6	6	6	2	2	5	3	5	3	2	6	126	3
42	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	5	5	6	4	94	2
43	3	2	5	5	4	5	5	3	4	4	3	3	1	3	3	1	4	3	1	2	2	2	2	4	4	3	3	3	87	2
44	2	2	5	3	3	4	1	3	2	3	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	1	3	4	3	1	1	60	1
45	6	6	1	6	1	6	6	6	1	6	1	2	6	1	6	1	1	6	1	6	1	6	6	6	3	4	1	1	104	2
46	1	6	1	3	3	2	2	4	4	3	5	4	4	6	6	6	1	3	3	3	3	5	3	3	3	5	4	3	99	2
47	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	5	5	3	3	2	3	2	3	1	4	5	1	4	3	4	4	5	95	2
48	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	74	1
49	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	55	1
50	1	1	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	6	2	1	1	6	5	2	54	1
51	3	3	2	3	2	6	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	2	4	5	61	1
52	2	2	2	6	6	2	2	1	2	6	1	2	3	2	3	5	6	2	1	2	6	6	1	1	6	4	6	2	90	2
53	2	2	5	4	2	3	3	2	2	3	2	3	4	2	5	1	3	2	1	1	3	3	1	2	1	2	4	2	70	1
54	3	2	4	3	2	5	3	1	1	4	1	2	3	1	2	1	4	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	62	1
55	2	3	5	6	4	4	2	5	6	4	1	5	4	5	6	1	4	3	2	1	3	2	1	1	2	3	6	4	95	2
56	5	3	4	4	4	5	3	5	3	3	5	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	6	3	4	3	3	3	2	99	2
57	3	5	3	3	3	2	3	6	3	3	6	5	3	4	5	1	2	1	1	1	3	5	2	5	5	5	5	3	96	2
58	5	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	2	5	4	2	2	2	3	4	2	4	5	3	5	3	94	2
59	1	1	2	3	2	2	2	1	2	4	2	2	2	1	3	1	3	1	1	2	3	4	2	1	2	2	2	1	55	1
60	1	3	5	4	3	4	3	2	3	3	1	2	2	5	3	1	4	1	1	1	1	1	1	2	6	4	6	5	78	2
61	1	1	3	2	4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	4	4	1	5	2	3	2	2	57	1
62	1	1	1	6	6	6	3	1	3	6	6	1	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	2	4	4	3	3	90	2
63	4	4	3	3	3	3	1	1	2	2	1	3	2	1	2	4	4	1	1	1	1	5	1	3	4	2	2	1	65	1
64	1	1	1	1	2	3	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	1	50	1
65	1	2	3	4	3	4	3	6	1	5	3	2	5	1	1	1	1	2	1	1	5	6	1	1	4	2	3	4	76	2
66	2	1	4	3	3	4	2	3	3	4	3	4	2	2	2	1	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	82	2
67	4	3	5	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	1	3	1	1	1	3	4	1	3	2	3	3	3	79	2
68	2	3	6	5	5	5	3	1	3	3	1	1	2	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	77	2
69	2	2	4	3	3	5	2	3	2	4	2	3	2	1	2	1	3	1	2	1	4	5	1	3	2	2	2	2	69	1

70	3	3	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	4	2	47	1		
71	3	2	3	3	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	2	2	3	1	52	1	
72	2	4	3	4	4	5	4	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	69	1		
73	3	4	4	3	2	4	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	5	2	1	2	4	4	2	2	2	4	4	4	71	1	
74	6	5	4	3	3	5	4	3	3	3	3	2	2	2	4	6	1	4	2	2	2	4	4	2	6	6	6	6	106	2	
75	6	6	4	4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	5	1	3	3	4	5	95	2	
76	1	3	5	5	4	6	4	4	3	5	4	3	2	1	4	1	5	2	1	3	5	3	2	5	1	4	2	2	90	2	
77	1	1	4	3	4	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	5	1	1	3	1	1	1	50	1	
78	4	4	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	3	2	2	2	3	2	4	4	3	4	5	73	1	
79	1	1	3	4	5	2	5	5	5	6	6	5	6	6	6	6	1	6	6	6	6	2	6	1	6	5	6	6	129	3	
80	4	4	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	4	2	4	1	5	1	5	2	3	6	4	72	1	
81	2	1	2	2	2	6	3	3	2	6	2	2	2	2	3	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	72	1	
82	1	1	3	3	2	5	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	1	1	2	3	1	2	2	1	3	1	51	1	
83	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	5	1	1	1	3	4	1	56	1	
84	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	35	1
85	5	5	1	1	1	5	4	1	3	4	1	1	5	6	4	2	4	3	3	4	4	4	3	1	1	4	5	5	90	2	
86	1	2	4	4	4	6	2	3	3	4	2	5	2	2	3	1	4	2	3	2	5	3	2	4	4	5	2	1	85	2	
87	3	5	5	3	3	3	3	2	3	3	1	1	1	4	4	3	4	5	3	4	1	6	6	4	5	4	5	4	98	2	
88	5	5	2	4	3	5	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5	5	114	2	
89	6	6	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	1	1	1	5	1	4	2	2	3	3	80	2	
90	4	2	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	3	6	1	2	2	6	6	2	3	1	6	4	4	4	4	124	3	
91	5	3	3	5	5	5	3	3	2	3	3	4	4	2	3	1	2	2	1	2	3	4	2	2	3	4	3	3	85	2	
92	3	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	3	1	39	1	
93	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	5	4	2	2	1	3	3	2	3	3	3	3	2	79	2	
94	4	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4	3	4	3	5	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	97	2	
95	5	3	5	5	5	5	3	3	3	4	2	3	2	1	2	1	4	3	2	3	2	4	3	4	3	2	2	2	86	2	
96	6	6	6	6	1	6	6	1	1	2	5	6	4	4	4	4	4	6	4	5	3	3	5	5	5	4	4	4	120	2	
97	2	1	2	2	1	2	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	4	1	2	4	5	5	3	58	1	
98	3	3	4	2	2	4	1	1	3	4	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	4	2	1	2	3	3	4	3	65	1	
99	4	3	6	6	6	3	4	6	6	3	3	2	2	2	3	6	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	100	2	
100	2	1	1	1	1	2	6	6	1	3	1	1	2	3	1	3	1	6	4	6	1	6	3	5	6	2	2	2	79	2	
101	6	6	3	3	3	4	3	1	1	2	1	3	3	1	1	2	2	1	3	1	6	3	1	2	1	3	3	1	70	1	
102	5	5	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	42	1	
103	6	6	6	6	3	1	3	6	1	6	6	6	6	1	6	1	6	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	104	2	
104	4	2	2	2	2	5	3	1	2	4	1	1	2	2	2	3	6	3	3	3	5	3	4	3	2	3	5	2	80	2	
105	1	1	3	2	2	3	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	42	1	
106	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	57	1	
107	2	2	3	3	3	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	3	4	1	1	1	1	3	1	2	2	2	2	3	54	1	

[illegible]



146	6	4	5	3	6	3	1	1	4	5	4	2	3	3	3	5	3	3	4	3	4	6	4	4	3	3	4	4	103	2
147	5	5	3	2	2	5	4	4	3	3	2	4	5	3	4	4	5	4	4	2	4	5	2	5	5	4	4	3	105	2
148	4	5	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	3	47	1
149	5	4	3	6	4	4	5	6	6	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	5	4	3	4	4	5	3	3	3	112	2
150	3	1	5	4	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	5	2	2	1	1	1	1	51	1
151	2	3	2	3	2	4	2	1	1	1	1	2	1	1	2	4	4	1	1	1	4	2	1	2	2	1	1	3	55	1
152	2	1	1	6	6	6	1	4	1	3	2	3	2	2	1	1	4	5	1	3	2	2	2	3	3	3	3	4	77	2
153	6	6	1	1	2	6	1	1	1	6	1	6	6	6	6	6	6	6	3	3	6	6	6	6	3	3	4	3	117	2
154	6	6	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	56	1
155	1	2	2	3	5	4	2	5	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	2
156	5	3	5	3	3	5	3	3	4	4	4	4	1	3	3	1	2	2	3	1	2	4	1	3	4	4	5	5	90	2
157	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87	2
158	3	3	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	2	6	2	4	4	3	3	2	6	5	5	4	5	6	3	113	2
159	1	6	6	1	2	5	5	1	6	1	2	2	1	6	6	1	6	6	1	6	5	6	3	6	6	6	6	3	112	2
160	6	1	3	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	1	1	4	4	70	1
161	6	4	4	4	3	2	1	1	3	2	2	2	2	2	4	2	1	3	2	5	5	4	4	2	5	3	4	4	86	2
162	4	2	3	2	3	4	1	1	1	2	1	1	2	1	6	1	1	1	1	1	2	3	1	1	3	3	4	1	57	1
163	1	1	1	2	2	1	1	6	6	6	6	6	6	1	1	1	1	1	6	6	6	6	6	6	3	4	4	4	101	2
164	6	5	5	4	5	5	3	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	6	6	3	3	6	2	4	3	2	4	4	120	2
165	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	2	4	2	5	4	2	4	3	5	2	3	3	2	5	5	111	2
166	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	129	3
167	5	4	4	4	3	5	3	3	3	5	2	3	5	2	4	1	5	3	3	3	3	5	5	3	5	3	4	3	101	2
168	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	3	5	5	4	5	5	5	5	130	3
169	2	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	6	3	3	6	3	4	4	124	3
170	2	5	4	4	3	6	4	6	4	6	6	6	6	3	5	2	5	5	5	5	5	6	4	5	4	4	5	5	130	3
171	3	5	5	6	6	5	4	3	6	4	5	4	2	3	5	3	5	4	5	4	5	3	5	4	5	3	5	6	123	3
172	3	4	5	5	5	6	5	6	6	5	6	6	5	4	6	3	5	6	6	5	5	5	5	5	6	5	5	4	142	3
173	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	116	2
174	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	6	5	6	6	5	6	5	5	5	147	3
175	5	6	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	142	3
176	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	5	6	5	154	3
177	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	122	3
178	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	6	5	5	5	6	5	5	5	5	5	133	3
179	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	6	3	131	3
180	4	5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	140	3
181	3	5	5	5	5	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	3	130	3
182	3	5	5	4	3	5	4	3	2	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	4	118	2
183	5	5	5	4	4	5	2	3	4	4	5	5	5	3	2	6	2	3	3	2	3	5	3	3	4	4	4	4	107	2

184	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	6	143	3
185	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	168	3
186	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	153	3
187	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	4	5	5	145	3
188	4	6	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	4	5	5	139	3
189	5	5	6	5	5	6	4	6	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	5	5	6	6	5	6	6	5	6	5	150	3
190	5	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	163	3
191	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	162	3
192	5	6	6	5	5	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	160	3
193	1	2	5	5	5	4	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	69	1
194	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	5	4	3	3	4	5	3	3	3	4	4	4	5	3	4	4	3	100	2
195	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	91	2
196	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	109	2
197	2	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	91	2
198	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	3	94	2
199	3	3	5	4	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	110	2
200	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	91	2
201	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	109	2
202	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	92	2
203	3	3	5	4	4	5	3	3	3	4	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	111	2
204	6	5	6	6	5	5	4	6	6	6	6	5	6	6	6	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	6	5	138	3
205	6	4	5	6	5	4	4	6	6	4	5	4	5	6	6	6	5	6	6	4	6	5	6	6	6	6	6	6	150	3
206	4	5	5	6	6	4	6	4	5	4	5	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	5	5	5	5	4	5	142	3
207	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	109	2
208	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	91	2
209	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	93	2
210	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	110	2
211	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	90	2
212	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	109	2
213	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	92	2
214	2	3	4	4	4	5	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	5	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	91	2
215	3	3	5	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109	2
216	2	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	91	2
217	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	109	2
218	2	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	91	2
219	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	109	2

Keterangan :

Kategori :

1 : Sangat tidak setuju  
 2 : Tidak setuju  
 3 : Kurang setuju  
 4 : Sedikit setuju  
 5 : Setuju  
 6 : Sangat setuju  
 Lampiran 12

1 : Adiksi rendah  
 2 : Adiksi sedang  
 3 : Adiksi berat

Tabulasi Data *Self Efficacy*

Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	Skor Total	Kategori
1	3	3	2	3	4	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	1	1	4	2	1	1	3	2	2	2	4	3	1	2	3	2	73	2
2	4	4	3	3	3	4	2	4	5	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	4	4	2	99	2
3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	1	4	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	4	5	2	80	2
4	3	3	2	4	4	4	2	2	4	3	3	4	3	4	4	5	4	3	2	3	2	4	1	2	3	1	3	3	5	5	2	97	2
5	3	4	1	3	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	1	3	4	3	2	3	2	2	4	2	2	4	4	4	2	92	2
6	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	105	2
7	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	3	5	4	4	5	2	1	3	4	2	2	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	102	2
8	3	4	3	3	2	3	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	4	5	3	3	4	4	4	4	4	3	97	2
9	3	3	2	3	3	4	1	4	4	2	2	4	3	3	4	2	1	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	87	2
10	5	4	5	5	4	4	3	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	1	4	5	4	5	5	5	5	5	2	4	134	3
11	2	4	2	5	2	4	2	4	5	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	88	2
12	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	94	2
13	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	94	2
14	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	2	1	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	5	4	105	2
15	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	5	5	5	3	3	2	5	4	5	5	3	4	2	3	4	3	3	5	4	5	1	117	3
16	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	91	2
17	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	1	4	3	3	3	2	4	3	4	5	3	94	2
18	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	5	5	2	1	2	5	4	2	4	5	2	5	5	2	4	4	5	5	113	2
19	4	2	3	5	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	4	4	4	4	3	94	2
20	3	3	1	2	2	5	2	3	4	3	2	5	4	3	3	2	1	3	3	5	1	4	3	2	3	2	2	4	4	5	2	91	2
21	3	4	3	4	4	1	2	4	5	5	3	5	4	3	3	2	4	2	3	2	2	4	3	3	3	2	2	4	4	4	3	100	2
22	4	4	3	3	4	5	2	3	3	2	3	4	3	1	3	5	1	3	2	5	3	4	2	3	3	4	5	3	3	5	3	101	2
23	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	1	1	4	3	3	3	2	2	3	3	4	2	85	2
24	3	2	1	5	5	5	2	1	4	2	3	5	4	5	5	2	1	4	3	5	1	2	1	1	1	3	3	4	4	5	2	94	2
25	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	5	4	3	3	3	4	2	3	5	1	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	104	2

26	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	87	2		
27	4	4	2	5	5	4	3	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	126	3		
28	4	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	3	1	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	90	2		
29	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	3	5	2	3	4	1	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	112	2	
30	3	3	2	5	5	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	2	4	4	2	4	5	3	3	2	3	3	4	4	4	109	2	
31	3	3	1	2	3	4	2	2	3	2	2	4	3	4	1	1	2	3	3	5	1	4	2	3	3	4	2	3	4	4	2	85	2	
32	3	3	2	2	3	4	2	4	4	2	3	4	3	2	2	3	1	2	2	4	1	4	3	3	3	3	3	2	3	5	3	88	2	
33	2	2	2	1	3	3	2	3	4	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	3	1	2	3	3	2	2	4	4	2	68	1	
34	4	4	2	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	2	2	2	2	2	3	2	5	2	3	3	2	3	4	4	4	2	94	2	
35	4	4	2	3	3	4	2	4	3	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	3	3	2	2	4	4	4	2	86	2	
36	3	4	3	5	5	4	2	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	2	5	1	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	104	2	
37	2	3	2	5	5	4	2	4	4	3	1	4	4	3	2	2	3	2	2	4	2	5	5	4	4	2	3	3	4	5	4	102	2	
38	2	2	2	3	3	4	2	4	4	3	3	5	4	3	3	1	1	3	3	2	2	4	3	3	3	2	2	4	4	4	2	90	2	
39	4	3	3	3	2	3	2	5	4	4	4	5	4	4	3	3	2	3	2	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	104	2	
40	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	3	90	2	
41	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	5	3	3	3	5	2	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	102	2	
42	4	4	2	2	3	4	1	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	1	4	3	3	4	1	2	4	4	4	3	95	2	
43	4	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	2	2	2	3	2	2	3	1	4	1	1	3	2	2	4	4	4	2	88	2	
44	4	4	1	5	5	4	1	4	3	1	1	5	4	5	4	1	5	2	2	3	1	4	5	2	3	5	2	2	5	5	1	99	2	
45	2	3	5	4	3	5	1	4	3	2	1	4	3	4	2	1	2	2	1	1	1	2	4	2	1	2	1	2	4	5	3	80	2	
46	5	5	3	5	5	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	1	4	4	5	1	5	4	4	4	2	4	5	4	3	5	124	3	
47	3	3	1	3	4	4	2	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	4	2	2	2	3	3	3	3	4	2	81	2	
48	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	112	2	
49	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	75	2	
50	4	4	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	92	2	
51	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	2	1	2	4	4	2	4	3	2	4	2	2	4	5	4	3	100	2	
52	5	3	4	3	4	5	2	4	4	5	5	5	5	4	3	3	1	3	4	5	1	5	3	3	2	4	3	5	4	5	2	114	3	
53	3	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	4	3	4	2	84	2	
54	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	1	1	2	3	2	1	3	4	3	3	2	2	3	4	5	3	91	2	
55	3	3	2	4	3	5	2	2	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	4	2	82	2	
56	3	3	2	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	85	2	
57	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	75	2	
58	3	3	2	2	3	4	2	3	3	2	4	4	3	2	2	2	1	3	2	5	2	4	1	2	3	3	3	3	3	4	3	86	2	
59	2	4	3	5	5	2	3	4	5	3	3	4	4	5	5	3	3	4	4	5	2	5	4	3	5	3	4	4	4	3	4	117	3	
60	4	4	2	3	2	4	1	3	4	4	4	5	4	5	5	3	3	3	3	5	5	3	2	2	2	3	4	3	4	4	3	106	2	
61	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	2	87	2	
62	4	4	2	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	90	2
63	4	3	3	5	5	4	3	3	4	2	3	4	4	3	2	2	5	3	3	5	1	4	2	3	5	4	3	4	5	5	3	109	2	

64	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	4	4	4	2	104	2	
65	4	3	2	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	2	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	101	2	
66	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	3	2	2	2	4	2	2	4	2	76	2	
67	3	3	2	5	3	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2	1	2	3	5	2	4	2	4	3	4	4	4	5	4	2	98	2
68	3	3	2	4	2	3	1	4	4	2	3	5	4	4	3	2	1	2	3	5	1	4	4	3	3	2	2	4	4	5	3	95	2
69	3	3	4	2	4	4	3	3	2	1	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	1	4	3	4	3	2	4	2	3	5	2	94	2
70	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	4	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	2	80	2
71	5	5	3	1	3	4	2	4	4	4	4	5	5	4	4	3	1	3	4	4	4	5	4	3	5	3	4	5	5	4	3	117	3
72	4	4	3	3	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	2	5	5	4	3	1	4	5	3	4	4	4	4	5	3	4	123	3
73	5	5	2	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	4	5	1	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	131	3
74	3	3	1	1	2	5	1	4	3	3	3	5	3	1	1	1	1	1	1	3	1	4	2	3	2	4	3	2	4	5	1	77	2
75	3	3	2	2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	4	3	4	3	3	4	2	2	4	4	4	2	96	2
76	4	3	1	5	5	5	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	3	5	5	1	5	4	3	4	5	3	4	4	1	4	115	3
77	5	5	4	4	5	4	1	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	5	1	4	3	3	4	4	3	3	3	5	3	110	2
78	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	5	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	102	2
79	3	3	5	4	4	5	1	1	4	1	1	3	4	4	5	5	1	1	5	5	1	3	2	3	3	3	3	3	3	5	5	99	2
80	2	4	2	2	4	5	1	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	1	4	4	5	4	3	4	3	5	5	5	121	3
81	3	3	2	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	3	3	2	5	1	3	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	101	2
82	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	1	4	3	2	3	2	4	3	4	4	2	86	2
83	4	3	1	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	92	2
84	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	1	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	83	2
85	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	3	5	3	1	4	5	3	3	2	3	4	4	4	2	115	3
86	3	3	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	4	2	83	2
87	4	4	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	4	2	5	2	1	4	4	3	85	2
88	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	4	3	2	3	4	4	3	3	88	2
89	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	117	3
90	1	1	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	137	3
91	4	5	4	4	5	5	2	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	4	135	3
92	3	2	3	5	1	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	3	2	4	4	4	3	5	119	3
93	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	1	3	2	2	1	4	2	2	3	4	4	3	4	4	2	91	2
94	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	4	2	4	3	2	3	2	3	4	4	4	2	98	2
95	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	103	2
96	4	5	5	5	2	3	3	4	4	4	4	4	5	2	5	2	1	1	5	5	1	4	5	5	4	3	5	5	5	5	2	117	3
97	3	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	80	2
98	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	2	3	2	2	5	1	3	3	2	2	4	5	3	4	2	4	94	2
99	4	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	5	5	1	2	2	4	2	2	4	4	4	2	93	2
100	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	4	2	95	2
101	4	3	3	4	4	4	2	4	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	99	2

102	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	1	3	3	5	1	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	104	2
103	3	2	2	3	4	3	1	4	2	3	2	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	1	2	3	1	5	5	3	3	94	2
104	3	3	2	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	92	2
105	4	3	2	5	5	3	3	4	4	4	3	5	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	108	2
106	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	101	2
107	4	5	1	4	3	4	5	4	4	4	2	4	4	1	2	1	1	1	2	2	1	4	4	4	4	2	2	2	2	3	1	87	2
108	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91	2
109	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	4	2	4	4	2	86	2
110	3	4	5	3	5	2	2	4	4	4	2	5	4	5	5	4	5	5	5	5	2	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	128	3
111	3	4	2	4	4	5	2	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	4	5	2	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	123	3
112	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	108	2
113	4	4	1	5	4	4	1	4	4	4	4	4	5	4	3	4	2	3	3	4	3	5	3	3	5	3	3	4	5	4	3	112	2
114	5	5	2	3	3	4	2	3	4	3	5	4	5	3	3	3	2	3	2	5	1	4	3	3	3	1	3	3	4	5	2	101	2
115	4	5	2	5	5	3	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	5	3	5	3	1	4	5	5	4	1	3	4	4	4	1	122	3
116	4	5	1	3	3	4	1	3	4	3	4	4	5	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	3	2	4	4	5	4	95	2
117	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	5	1	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	117	3
118	3	4	4	3	1	2	3	3	2	4	3	5	3	5	5	2	2	3	3	5	1	4	1	2	3	1	5	3	3	4	1	93	2
119	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	103	2
120	4	3	1	5	5	1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	2	3	3	1	1	4	2	2	4	3	4	4	3	3	3	109	2
121	4	3	3	3	3	4	4	1	1	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	3	2	1	3	3	3	5	1	1	4	3	84	2
122	4	4	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	2	3	4	4	2	90	2
123	2	2	2	3	3	4	2	2	3	2	1	4	3	2	2	1	2	2	2	5	1	3	2	3	3	5	2	3	4	4	3	82	2
124	3	3	2	3	2	4	2	3	4	2	3	4	3	4	4	3	1	3	5	3	2	4	2	2	3	2	4	5	3	4	3	95	2
125	3	4	5	5	4	3	3	5	5	4	3	5	5	3	3	5	3	3	5	2	1	4	4	4	2	3	3	3	5	5	4	116	3
126	2	3	1	4	2	2	1	2	4	4	2	4	3	2	2	1	1	1	2	2	2	4	3	2	4	3	2	3	4	4	2	78	2
127	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	1	4	4	3	4	1	1	1	2	4	1	3	3	3	3	1	2	3	3	4	2	87	2
128	3	4	2	3	3	4	2	2	3	2	2	2	4	1	2	3	1	3	2	5	2	3	3	3	3	4	3	2	4	5	3	88	2
129	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	93	2
130	4	3	2	4	4	4	2	5	5	3	4	5	3	4	4	3	1	3	3	5	1	4	4	4	4	3	4	4	4	5	1	109	2
131	5	5	2	1	2	4	2	3	4	4	3	5	5	3	3	1	1	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	4	4	4	2	91	2
132	3	4	2	3	3	4	3	3	4	2	4	5	4	2	3	2	1	3	3	3	1	4	2	2	3	2	3	4	4	4	3	93	2
133	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	1	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	97	2
134	3	2	4	3	3	1	5	3	1	1	1	1	1	5	3	4	3	1	4	1	1	2	4	2	3	3	3	4	4	3	3	82	2
135	3	4	5	4	4	5	1	3	3	1	4	4	3	5	2	5	1	1	1	3	1	3	1	3	5	1	5	4	1	5	1	92	2
136	4	4	4	2	2	3	3	4	3	3	3	5	5	1	1	1	1	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	97	2
137	4	4	2	5	4	4	2	3	3	2	5	5	5	1	4	1	2	1	2	5	1	3	3	2	1	4	3	5	2	5	4	97	2
138	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	3	5	5	5	3	107	2
139	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	1	3	4	4	3	3	4	5	4	3	3	109	2

140	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	3	4	3	2	4	3	3	3	2	4	4	5	4	4	110	2
141	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	104	2
142	4	4	1	3	3	4	2	3	2	2	1	4	3	3	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	87	2	
143	3	4	3	4	4	5	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	5	4	103	2	
144	3	3	2	1	1	5	3	3	4	4	3	5	4	2	4	3	4	3	3	3	5	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	107	2
145	3	3	2	3	3	4	2	4	4	2	3	3	4	3	4	2	4	2	4	3	1	3	3	3	4	2	2	3	4	4	2	93	2
146	3	3	2	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	1	2	2	3	3	4	2	2	4	3	2	3	4	4	3	93	2
147	3	4	2	3	2	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	2	1	2	3	3	1	3	2	2	3	2	3	4	4	4	2	89	2
148	5	5	3	4	2	3	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	2	5	4	5	1	4	3	4	5	3	4	4	4	2	5	122	3
149	4	4	2	3	3	4	2	2	3	4	2	4	4	2	2	2	2	1	2	2	1	4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	85	2
150	3	3	2	5	3	4	2	3	4	3	2	4	4	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	4	4	4	3	91	2
151	3	4	2	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	4	3	2	97	2
152	3	3	1	4	3	4	4	1	5	2	3	5	4	5	2	1	1	5	5	5	1	2	1	3	1	5	4	3	1	4	4	95	2
153	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	5	5	2	2	3	5	5	2	4	2	2	3	2	5	4	4	4	3	103	2
154	3	1	3	3	4	3	1	1	1	1	2	5	1	1	1	1	1	4	4	2	1	3	3	1	2	2	4	3	5	5	2	74	2
155	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	5	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	99	2
156	4	3	3	5	4	4	2	4	4	3	2	4	3	2	2	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	99	2
157	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	5	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	94	2
158	3	2	1	2	3	3	1	3	3	2	2	4	2	1	2	1	2	1	1	2	1	3	1	1	2	2	3	2	2	4	4	66	1
159	4	2	2	2	2	4	2	4	2	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	2	4	4	4	2	85	2
160	5	4	1	3	2	5	1	3	4	3	3	5	5	3	3	1	2	3	2	5	1	4	2	2	4	2	1	3	5	5	3	95	2
161	2	3	2	3	5	1	5	1	3	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4	3	3	3	91	2
162	4	4	1	4	3	3	2	4	4	5	4	5	4	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	4	4	3	3	99	2
163	3	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	3	3	3	2	4	4	4	3	89	2
164	3	3	5	4	2	3	1	4	4	4	3	5	3	1	2	1	4	2	1	5	1	4	1	3	3	1	1	3	5	5	2	89	2
165	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	83	2
166	4	4	2	2	2	4	2	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	84	2
167	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	4	2	2	3	4	3	3	93	2
168	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	4	4	3	82	2
169	3	3	3	1	2	3	2	4	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	83	2
170	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	4	2	2	3	4	3	2	80	2
171	3	1	1	3	4	2	3	1	1	2	5	4	4	5	2	5	2	4	3	4	4	4	2	4	3	5	1	5	5	5	3	100	2
172	3	3	3	4	3	4	2	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	3	4	3	85	2
173	4	4	2	2	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	1	1	5	1	1	3	3	3	2	2	3	1	97	2
174	3	5	3	1	3	5	3	5	3	5	3	5	3	1	3	1	3	1	3	1	3	5	3	1	3	1	3	5	3	5	3	95	2
175	3	5	3	1	3	5	3	5	3	5	3	5	3	1	3	1	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	3	3	3	3	90	2
176	4	4	2	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	4	2	3	4	2	2	93	2
177	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	4	3	94	2

178	3	3	3	3	2	4	2	4	4	4	5	5	5	1	1	1	3	3	3	3	3	4	2	2	4	2	1	5	5	5	1	96	2	
179	2	3	2	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	76	2		
180	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	80	2		
181	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	82	2	
182	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	4	3	2	3	3	4	3	83	2		
183	2	3	3	2	2	4	2	4	4	3	3	4	4	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	4	4	2	91	2	
184	4	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	2	90	2	
185	5	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	3	4	3	3	3	92	2		
186	3	3	2	2	2	4	2	4	4	3	3	2	2	2	1	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	79	2		
187	2	3	3	2	3	4	3	4	3	2	2	4	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	5	91	2	
188	3	2	4	3	3	4	1	5	4	3	4	4	4	2	2	2	3	2	3	3	2	5	1	1	5	2	1	4	3	4	2	91	2	
189	3	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	4	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	5	4	1	2	4	3	4	2	83	2	
190	4	4	2	1	2	4	2	5	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	2	2	3	4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	92	2	
191	4	4	1	3	1	5	1	5	5	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2	2	4	3	2	4	4	4	2	94	2
192	4	4	2	2	2	4	2	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	2	2	1	2	4	2	2	4	2	2	4	3	3	2	86	2	
193	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	5	5	4	5	2	4	4	5	2	4	4	3	4	1	5	114	3	
194	4	4	4	3	4	4	2	5	5	4	3	5	4	4	2	2	4	3	3	4	1	5	3	3	3	2	3	3	4	3	5	108	2	
195	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	5	3	3	3	3	4	4	3	3	5	104	2	
196	4	4	2	2	2	4	2	5	5	4	4	5	4	2	2	2	4	3	3	3	1	5	3	3	3	3	2	4	4	5	5	104	2	
197	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	5	97	2
198	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	5	3	3	3	4	2	3	3	4	5	103	2	
199	4	4	2	2	2	4	2	5	5	4	4	4	4	2	2	1	4	3	3	3	1	5	3	3	3	2	3	4	4	4	3	99	2	
200	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	5	3	3	3	4	3	4	3	3	5	104	2	
201	4	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	3	3	3	1	5	3	3	3	2	2	4	4	4	3	97	2	
202	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	5	3	3	3	4	3	4	3	3	5	104	2	
203	2	2	4	3	4	3	5	2	2	1	3	2	4	2	3	2	1	2	2	1	1	5	2	4	3	3	3	4	5	5	2	87	2	
204	3	1	4	4	4	2	5	1	3	4	5	5	3	4	2	4	2	4	1	4	1	5	3	1	5	3	2	3	2	3	2	95	2	
205	2	3	5	2	5	4	1	2	4	4	2	5	4	3	3	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	3	5	3	3	91	2	
206	2	1	4	5	2	5	1	2	2	1	4	5	3	2	2	2	4	3	2	2	2	4	1	1	3	2	1	5	5	4	2	84	2	
207	4	4	2	2	2	4	2	5	5	4	4	5	4	2	2	2	4	3	3	3	1	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	103	2	
208	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	1	1	3	3	3	2	3	2	3	3	5	5	94	2	
209	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	1	5	3	3	3	4	3	4	3	3	5	105	2	
210	4	4	2	2	2	4	2	5	5	5	5	5	4	2	2	2	4	3	3	3	3	5	1	3	3	3	4	3	4	3	5	105	2	
211	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	5	3	3	2	3	3	3	4	3	5	102	2	
212	4	4	2	2	2	4	1	4	4	4	5	5	5	2	2	4	3	3	3	1	1	3	3	3	4	3	2	4	4	3	5	99	2	
213	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	1	1	3	3	3	2	3	2	3	3	4	5	96	2	
214	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	5	3	3	3	4	3	4	3	3	5	104	2	
215	4	4	2	2	1	4	2	5	5	4	4	5	4	1	2	1	4	3	3	3	1	5	3	3	3	2	3	4	4	4	3	98	2	



216	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	1	5	3	3	3	4	3	4	3	3	5	104	2
217	4	4	2	2	2	4	2	5	5	4	4	5	4	2	2	2	4	3	3	3	1	5	3	3	3	2	3	4	4	4	5	103	2
218	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	1	3	3	3	2	3	4	3	99	2
219	4	4	2	2	2	4	2	4	5	5	4	5	4	2	2	2	4	3	3	3	1	5	3	3	3	4	3	4	5	4	5	106	2

Keterangan :

Kategori :

1 : Sangat tidak setuju

1 : *Self Efficacy* Rendah

2 : Tidak setuju

2 : *Self Efficacy* Sedang

3 : Kurang setuju

3 : *Self Efficacy* Tinggi

4 : Setuju

5 : Sangat setuju

## Lampiran 13

**Tabulasi Data Prestasi Akademik**

Responden	Prestasi Akademik	Kategori
1	78	2
2	81	3
3	76	2
4	80	3
5	78	2
6	82	3
7	75	2
8	77	2
9	80	3
10	80	3
11	78	2
12	76	2
13	81	3
14	80	3
15	83	3
16	81	3
17	80	3
18	81	3
19	80	3
20	79	2
21	80	3
22	78	2
23	79	2
24	83	3
25	79	2
26	81	3
27	83	3
28	81	3
29	79	2
30	83	3
31	78	2
32	77	2
33	81	3
34	75	2
35	78	2
36	80	3
37	79	2
38	80	3
39	77	2
40	73	2
41	81	3
42	83	3
43	87	3
44	73	2
45	79	2
46	81	3
47	76	2
48	79	2
49	80	3
50	77	2
51	80	3
52	79	2
53	78	2

54	80	3
55	80	3
56	79	2
57	78	2
58	76	2
59	80	3
60	81	3
61	79	2
62	81	3
63	84	3
64	79	2
65	79	2
66	80	3
67	82	3
68	80	3
69	81	3
70	79	2
71	80	3
72	78	2
73	84	3
74	80	3
75	79	2
76	79	2
77	83	3
78	75	2
79	73	2
80	82	3
81	77	2
82	74	2
83	76	2
84	75	2
85	77	2
86	79	2
87	75	2
88	78	2
89	78	2
90	76	2
91	87	3
92	80	3
93	78	2
94	78	2
95	77	2
96	71	2
97	79	2
98	80	3
99	83	3
100	77	2
101	77	2
102	81	3
103	78	2
104	75	2
105	85	3
106	77	2
107	75	2
108	75	2
109	80	3
110	78	2
111	77	2

112	82	3
113	77	2
114	84	3
115	79	2
116	86	3
117	84	3
118	84	3
119	77	2
120	80	3
121	78	2
122	81	3
123	82	3
124	71	2
125	75	2
126	80	3
127	82	3
128	78	2
129	77	2
130	78	2
131	80	3
132	81	3
133	75	2
134	81	3
135	81	3
136	80	3
137	77	2
138	76	2
139	76	2
140	76	2
141	78	2
142	79	2
143	77	2
144	74	2
145	77	2
146	78	2
147	79	2
148	77	2
149	79	2
150	78	2
151	79	2
152	79	2
153	79	2
154	78	2
155	78	2
156	79	2
157	78	2
158	79	2
159	78	2
160	79	2
161	78	2
162	79	2
163	78	2
164	82	3
165	73	2
166	80	3
167	80	3
168	76	2
169	75	2

170	76	2
171	76	2
172	63	1
173	76	2
174	79	2
175	76	2
176	79	2
177	78	2
178	79	2
179	67	1
180	78	2
181	78	2
182	78	2
183	79	2
184	76	2
185	79	2
186	78	2
187	77	2
188	78	2
189	79	2
190	77	2
191	78	2
192	79	2
193	78	2
194	79	2
195	76	2
196	75	2
197	81	3
198	79	2
199	79	2
200	79	2
201	76	2
202	74	2
203	74	2
204	80	3
205	74	2
206	80	3
207	80	3
208	79	2
209	82	3
210	79	2
211	80	3
212	78	2
213	78	2
214	77	2
215	76	2
216	79	2
217	84	3
218	87	3
219	75	2

Keterangan :

Kategori

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat Baik

## Lampiran 14

**Hasil SPSS****Karakteristik Responden****Umur**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
15	2	.9	.9	.9
16	54	24.7	24.7	25.6
17	100	45.7	45.7	71.2
18	60	27.4	27.4	98.6
19	3	1.4	1.4	100.0
Total	219	100.0	100.0	

**Kelas 11**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	107	48.9	48.9	48.9
IPA 1	14	6.4	6.4	55.3
IPA 2	15	6.8	6.8	62.1
IPA 3	15	6.8	6.8	68.9
IPA 4	15	6.8	6.8	75.8
IPS 1	14	6.4	6.4	82.2
IPS 2	13	5.9	5.9	88.1
IPS 3	13	5.9	5.9	94.1
IPS 4	13	5.9	5.9	100.0
Total	219	100.0	100.0	

**Kelas 12**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	105	47.9	47.9	47.9
IPA 1	17	7.8	7.8	55.7
IPA 2	10	4.6	4.6	60.3
IPA 3	16	7.3	7.3	67.6
IPA 4	21	9.6	9.6	77.2
IPS 1	12	5.5	5.5	82.6
IPS 2	14	6.4	6.4	89.0
IPS 3	13	5.9	5.9	95.0
IPS 4	11	5.0	5.0	100.0
Total	219	100.0	100.0	

**Jenis Kelamin**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	80	36.5	36.5	36.5
Valid Perempuan	139	63.5	63.5	100.0
Total	219	100.0	100.0	

**Uang saku per hari**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
< Rp. 5000,-	26	11.9	11.9	11.9
≥ Rp.31.000	2	.9	.9	12.8
Rp.11.000 – Rp.20.000	24	11.0	11.0	23.7
Rp.21.000 – Rp.30.000	5	2.3	2.3	26.0
Rp.5.000 – Rp.10.000	162	74.0	74.0	100.0
Total	219	100.0	100.0	

**Pendidikan terakhir orangtua**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Perguruan Tinggi	63	28.8	28.8	28.8
SD	22	10.0	10.0	38.8
Valid SMA	106	48.4	48.4	87.2
SMP	28	12.8	12.8	100.0
Total	219	100.0	100.0	

Penggunaan smartphone					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bermain games	3	1.4	1.4	1.4
	Bermain games, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas	2	.9	.9	2.3
	Bermain games, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	4	1.8	1.8	4.1
	Bermain games, Chatting (WA, line, pesan), Menonton video, film, vlog	4	1.8	1.8	5.9
	Bermain games, Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	2	.9	.9	6.8
	Bermain games, Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Menonton video, film, vlog	1	.5	.5	7.3
	Bermain games, Membaca kabar berita, Mengerjakan tugas	2	.9	.9	8.2
	Chatting (WA, line, pesan)	23	10.5	10.5	18.7
	Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas	2	.9	.9	19.6
	Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	2	.9	.9	20.5
	Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb)	22	10.0	10.0	30.6
	Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games	1	.5	.5	31.1
	Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Chatting (WA, line, pesan)	5	2.3	2.3	33.3
	Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas	5	2.3	2.3	35.6

Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	3	1.4	1.4	37.0
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Chatting (WA, line, pesan), Menonton video, film, vlog	9	4.1	4.1	41.1
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas	3	1.4	1.4	42.5
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	65	29.7	29.7	72.1
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Menonton video, film, vlog	1	.5	.5	72.6
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Bermain games, Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	1	.5	.5	73.1
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Chatting (WA, line, pesan)	3	1.4	1.4	74.4

Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas	14	6.4	6.4	80.8
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	13	5.9	5.9	86.8
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Chatting (WA, line, pesan), Menonton video, film, vlog	3	1.4	1.4	88.1
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas	4	1.8	1.8	90.0
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	12	5.5	5.5	95.4
Media sosial (Upload photo, update story/status, melihat story/status oranglain di facebook, instagram, twitter, dsb), Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Menonton video, film, vlog	2	.9	.9	96.3
Membaca kabar berita, Chatting (WA, line, pesan), Mengerjakan tugas, Menonton video, film, vlog	3	1.4	1.4	97.7
Mengerjakan tugas	5	2.3	2.3	100.0
Total	219	100.0	100.0	



**Menghabiskan waktu untuk menggunakan smartphone jam/perhari**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
≤ 2 jam/perhari	19	8.7	8.7	8.7
≥ 7 jam/perhari	64	29.2	29.2	37.9
Valid 3-4 jam/perhari	59	26.9	26.9	64.8
5-6 jam/perhari	77	35.2	35.2	100.0
Total	219	100.0	100.0	